SATURN - PLAYSTATION - 3DO - MEGA 32X - SNES - SEGA CD - MEGA DRIVE - NES - MASTER - ARCADE

VIDEOGAME NEWS

ANO V Nº 48

SIGLA EDITORA

GRÁTIS POSTER GIGANTE STREET FIGHTER 2 THE MOVIE

TOSHINDEN



PLAYSTATION ARRASADOR!

TUDO SOBRE O MELHOR JOGO DE LUTA DO PLANETA

SEGREDO! X-MEN
JOGUE COM AKUMA!! E OUTRAS DICAS EM VGTIPS

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION
SNES E MEGA - 20 CÓDIGOS PARA JOGADORES SECRETOS

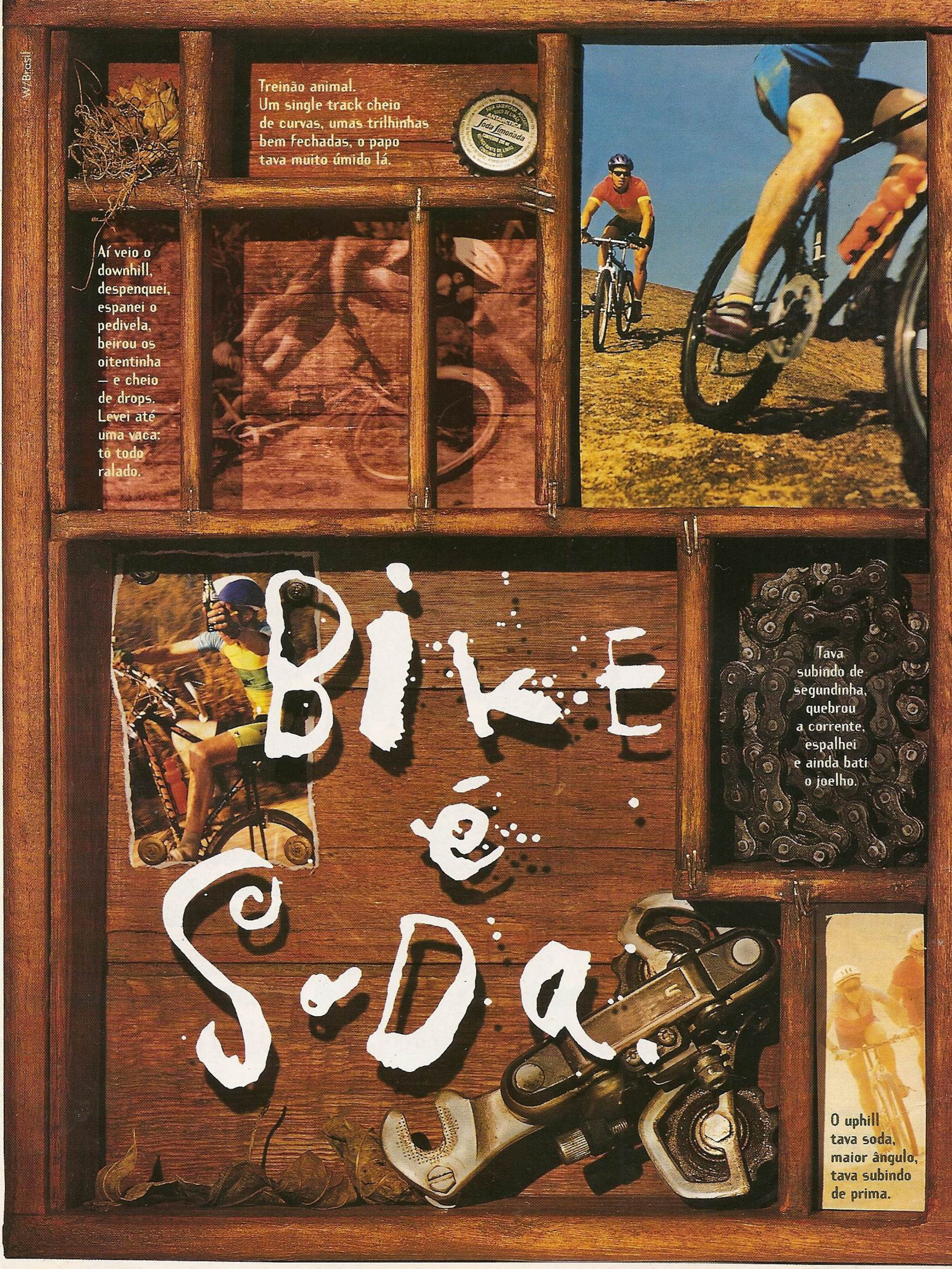
DESERT DEMOLITION (MEGA), BATMAN & ROBIN (SNES)
E MUITOS OUTROS GAMES DETONADOS

STREET FIGHTER II - THE MOVIE
PREVIEW DO STREET DIGITALIZADO

ULTRA 64 - KILLER INSTINCT
SUPER COMBOS E TELAS SECRETAS

APENAS R$ 4,50

GANHE MAIS UMA EDIÇÃO DA REVISTA **HOME COMPUTING**



W/Brasil
Treinão animal.
Um single track cheio
de curvas, umas trilhinhas
bem fechadas, o papo
tava muito úmido lá.
Soda Limonada
Aí veio o
downhill,
despenquei,
espanei o
pedivela,
beirou os
oitentinha
— e cheio
de drops.
Levei até
uma vaca:
tô todo
ralado.
Bike é Soda.
Tava
subindo de
segundinha,
quebrou
a corrente,
espalhei
e ainda bati
o joelho.
O uphill
tava soda,
maior ângulo,
tava subindo
de prima.


Glossário
Beirar os oitentinha: a velocidade do downhill chega a 80 km/h. Downhill: descida acentuada. Drops: pequenos saltos. Espalhar: levar um tombão. Espanar o pedivela: pedalar em falso. A bike está tão rápida que não dá para acompanhar a velocidade. Papo úmido: local molhado e com um pouco de lama numa mata fechada. Pedivela: coroa e pedal. Rapid fire: alavanca de mudanças de marcha. Sede: é Soda. Single track: circuito com pequenas subidas e descidas numa trilha. Subir de prima: subida muito forte que exige a primeira marcha. Uphill: subida de montanha. Vaca: tombo forte. Voão: salto muito alto.
ANTARCTICA
Soda Limonada
Conteúdo 290 ml
Radical contRa a sEde.
ANTARCTICA
Soda Limonada
Conteúdo 290 ml
Já estourei a roda num voão, já explodi o rapid fire no uphill, já estourei os dois pneus no downhill. Tá pensando o quê? É soda.

SIGLA
EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEOGAME NEWS

REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Carlos Sandano, Luana Pavani Bertaco (Redação), Eduardo Murata, Mateus de Andrade Silva, Rodrigo Segati, Toni Cavalheiro

Fotógrafos Daumer de Giuli, Studio Norberto Marques

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade: Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade: Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo, Antonio Carlos C. Silva, Geovânia A. C. Ortiz

Representante Ribeirão Preto Ana Lígia O. S. Favoretto, Tel.: (016) 635-8175

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

VIDEO NEWS GAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEO NEWS GAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEO NEWS GAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalistas responsáveis:
Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)
Impressão: CLY

ANER

aí, galera!

VideoGame continua arrasando. Depois dos elogios recebidos pela nova VG de muitos leitores, por telefone e por carta, resta à equipe corresponder. O que significa arregaçar as mangas e correr atrás da informação correta, da nova dica, do personagem secreto, da melhor estratégia.

O resultado você pode conferir nesta edição. Mais um montão de games debulhados, lotados de dicas, para você detonar e curtir ainda mais seu videogame. Dá, por exemplo, para escolher até 20 jogadores secretos no novíssimo NBA JAM - Tournament Edition, para Mega e SNES, ou para curtir uma aventura incrível com os super-heróis Batman & Robin (Mega e SNES) e Spiderman (Mega). VGTIPS, a seção de dicas, também tem novidades. Mas a melhor delas quem preparou foi a Capcom: o Akuma, lutador secreto de Super Street Fighter II Turbo, também dá as caras em X-Men: Children Of The Atom!!! A dica completa para lutar com o cabeludão contra os heróis mutantes está nesta mesma edição.

Os destaques ficam para os novos consoles de 32 bits, Playstation, da Sony, e Saturn, da Sega. Mais games incríveis para você ficar sabendo agora como será o futuro dos videogames. Toshinden, da Takara (Playstation), surpreende pela jogabilidade e incrível realismo gráfico. E, para os amantes dos esportes, um super game de futebol (V-Goal) e de corrida (Gale Racer) para o Saturn.

Mas não é só: nesta edição acabamos com a curiosidade de todos os gamemaníacos brasileiros. Mostramos como vai ser o novo Street Fighter II - The Movie, o próximo lançamento da Capcom, com detalhes. Claro, o poster desta edição não poderia ser outro senão SF2 Movie, com Guile - Jean-Claude Van Damme, se preferirem.

Finalmente, a revista Home Computing também traz novidades. Testamos o Windows 95, a nova versão do ambiente operacional mais vendido e usado no mundo. E contamos como vão rodar seus games e aplicativos no novo sistema. Para os ávidos por lançamentos, Home Computing foi buscar, na rede norte-americana CompuServe, um preview de Full Throttle, o próximo adventure game da Lucas Arts. E muito mais. Agora é com você, garoto!

MÁRIO FITTIPALDI

O P T I O N S



BITS

VGREVIEW

ESPECIAL

MEGA DRIVE

SEGA CD

SNES

PLAYSTATION

SATURN

3DO

MEGA 32X

ARCADE

MASTER SYSTEM

NINTENDO

VGTIPS

REVISTIM!

MORTAL KOMBAT III

Está chegando a nova versão do game de luta mais sangrento do planeta



Que Mortal Kombat III será lançado não se tem a menor dúvida. Mas quando? E como será? Essas perguntas, por enquanto, ainda não têm resposta. Tudo o que se sabe é que os dois lutadores transformados em meros coadjuvantes em MKII, Kano e Sonya, estarão de volta.

A Acclaim, durante a Winter Consumer Electronics Show, realizada em janeiro, na cidade de Las Vegas, EUA, divulgou a única foto existente do futuro novo game. Nela estão justamente os dois novos personagens já digitalizados. A qualidade gráfica impressiona - há detalhes como o batom de Sonya, por exemplo - mas é apenas uma foto, e ainda não existe cenário. Ou seja, é impossível afirmar como será o game, ao contrário do que andam dizendo por aí...

Também não se sabe como os lutadores de MKII sobreviveram à ira de Shao Kahn, mas o fato é que, agora, talvez eles tenham sua última chance de derrotá-lo - ou, ao menos, aplacar sua fúria. Os lutadores, desta vez, estarão realizando o grande torneio shaolin em um mundo escuro, repleto de destruição, cujo senhor supremo não é outro senão Shao Kahn.

De qualquer maneira, os gamemaníacos podem esperar boas surpresas. A Acclaim promete excelente qualidade gráfica e sonora, e ainda animação perfeita. Embora nenhum executivo da produtora confirme, é possível que seja utilizada a tecnologia de motion capture, capaz de aplicar aos personagens digitalizados os movimentos capturados de um ator de verdade. Isso tornaria o game ainda mais mortal do que já é.

Outra promessa da Acclaim é mais do que óbvia: muitos personagens secretos, novos movimentos fatais e novos combos. A jogabilidade deve melhorar, tanto pela animação como pelos novos golpes introduzidos. E, com a estréia do filme Mortal Kombat prevista para maio, nos EUA, não seria loucura supor que o lançamento deste novo Mortal esteja previsto para a mesma data. É pagar para ver. ■

KOMBAT NA INTERNET

Apesar dos rumores, ainda é muito cedo para se falar em alguma mudança significativa para MKIII. Falam até em personagens secretos de Killer Instinct participando do grande torneio... Mas vamos aos fatos: se você tem alguma sugestão sobre como deve ser o novo Mortal, escreva para a VG! Estaremos enviando, via Internet, as melhores sugestões, diretamente para a equipe de Tobias/Boon, os produtores do game. Participe!!

PLAYDIA

Conheça o novo console interativo da Bandai, lançado no Japão



Playdia, da Bandai: CD-ROM e controle sem fio.

A Bandai é uma das mais tradicionais produtoras de games do Japão. E, depois de produzir sucessos para consoles Nintendo e Sega, resolveu atacar com seu próprio console: o Playdia. E não deixou por menos. o Playdia segue a última tendência dos consoles de videogames modernos: baseado em leitor de CD-ROM, é extremamente rápido e tem grande capacidade de processamento de vídeo.

A Bandai garante que vai produzir muitos títulos para alimentar seu console. E o primeiro deles é estrelado pela sua mais popular série no Japão: a turma do Dragon BallZ. Lá, o desenho animado dessa galera é campeão de audiência. E é exatamente essa série da TV que a Bandai trouxe para seu console. Dragon BallZ, para o Playdia, é desenho animado puro. Com uma vantagem: o jogador pode interferir no rumo da história, tomando decisões no lugar de Goku e outros heróis. Dependendo da decisão tomada, a história caminha para um final diferente, nem sempre "feliz". Cabe ao jogador, então, raciocinar para acertar na decisão.

Entre as características do Playdia destaca-se o controle. Ele se incorpora ao desenho do console, devendo ser destacado na hora de jogar. E funciona com controle remoto, dando total liberdade de movimentos ao jogador. ■



Cenas de Dragon Ballz, o primeiro desenho interativo do Playdia.

STRIKES

Sega x Nintendo: Guerra On-Line

Enquanto a Sega testou - e aprovou - seu canal de TV por assinatura, o Sega Channel, a Nintendo prepara sua contra-ofensiva: um Modem para o Super NES, que permitirá que dois consoles sejam conectados à distância, via linha telefônica.

◇

O Sega Channel já está disponível em mais de 25 cidades dos principais estados americanos. Através da assinatura do serviço, os gamemaníacos americanos podem jogar novidades como Earthworm Jim, Sonic & Knuckles e até games exclusivos, como Mega Man: The Wily Wars. Tudo isso 24 horas por dia. Outros serviços incluem versões preliminares de futuros lançamentos, dicas, novidades da empresa, campeonatos e promoções. A programação é atualizada mensalmente. O Sega Channel foi desenvolvido pela Sega, Tele-Comunications, Inc e Time Warner Entertainment Company.

◇

A Nintendo, claro, não podia ficar de fora. Além do Gateway System, sistema semelhante ao Sega Channel, mas que leva os games de SNES apenas a aviões e hotéis, a empresa agora anuncia o lançamento do XBAND Modem para o Super NES, aparelho que permite a interligação de dois consoles Super Nintendo via linha telefônica. Assim, dois jogadores podem jogar, simultaneamente, jogos especialmente desenvolvidos para o sistema. O projeto é da Nintendo e da Catapult Entertainment, Inc., e deve ser lançado em abril / maio de 95.

◇

O Saturn, novo console de 32 bits da Sega, promete conquistar definitivamente o gosto dos jogadores japoneses. Além da enxurrada de títulos, a empresa prepara o lançamento de vários acessórios para o sistema. O mais esperado é o adaptador para seis jogadores simultâneos. Haja emoção!

re view

MEGA 32X

MORTAL KOMBAT 2



Tipo: Luta
Fabricante: Midway/Acclaim
Jogadores: 2
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

Versão muito bem trabalhada, que apresenta todos os fatalities, babalities, friendships e os inimigos secretos. Tem uma abertura igual à do arcade. E é claro: muito sangue!

METAL HEAD



Tipo: Simulador
Fabricante: Sega
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7

O cenário é de uma guerra civil. Sua missão: destruir os robôs que querem dominar a cidade. O jogo dá boa sensação de simulação, com visão de dentro do robô. Os efeitos sonoros são empolgantes. Quem é fã de jogos tipo simulação não pode perder este.

SEGA CD

POWER RANGERS



Tipo: Interativo
Fabricante: Bandai
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 6

Segue exatamente a linha da série que passa na TV Colosso. O sucesso do game infelizmente não é o mesmo por causa da jogabilidade. Mas é interessante, por ser do tipo "filme interativo", ou seja, o jogo se desenvolve de acordo com as informações na tela.

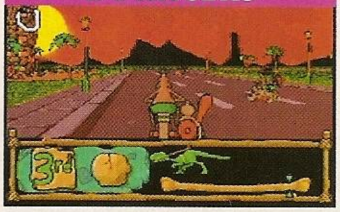
CORPSE KILLER



Tipo: Ação
Fabricante: Digital Pictures
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 6

Esta versão tem gráficos um pouco piores que a do 32X, mas ganha em jogabilidade (não dá as travadas na tela do 32X). Estilo *Operation Wolf*, do Arcade e Nintendinho, e com esquema full-motion, o jogo tem fases muito parecidas umas com as outras. Pena!

BC RACERS



Tipo: Corrida
Fabricante:
Jogadores: 2
Gráficos: 7,5
Música: 7
Jogabilidade: 8,5

Semelhante ao Super Mario Kart (SNES), BC Racers agrada no modo 2 jogadores. São diversas pistas e vários participantes, incluindo o famoso personagem Chuck Rock. Os gráficos são interessantes e o som, razoável.

MEGA DRIVE

KEIO FLYING SQUADRON



Tipo: Ação
Fabricante: JVC
Jogadores: 1
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 6

Versão mal feita de Parodius, é um jogo que, se fosse apenas para Mega Drive, até teria razão de existir. Mas usar o Sega CD e não dar gráficos e som dignos de CD é um desperdício. É um jogo infantil: trata-se de uma menininha que, montada em um papagaio, vai atirando nos bichinhos inimigos que aparecem pela frente. Não chega a ser cansativo, mas também não oferece nenhuma atração especial.

THE MASKED RIDER Kamen Rider ZO



Tipo: Vídeo Interativo
Fabricante: Sega
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7

No melhor (ou pior, depende do gosto) estilo Jaspion e Ultra-Man, The Masked Rider é um jogo, no mínimo, estranho. Rider ZO é um homem-gafanhoto, que tem uma moto envenenada. Você deve ajudá-lo a salvar um garotinho das garras de uma criatura assassina, chamada Doras. As aventuras são muito parecidas com as do jogo Mighty Morphin' Power Rangers CD, ou seja, nada de muito original. Mas as cenas são chocantes e as roupas dos personagens, nota 10. Os gráficos também fazem com que esse game seja uma boa diversão.

ROAD RASH 3



Tipo: Corrida
Fabricante: Eletronic Arts
Memória: 16 Mega
Jogadores: 1 ou 2
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 7

É um daqueles games de corrida onde é mais divertido dar porrada nos adversários do que realmente chegar na frente. A diferença com relação à versão anterior é que dá para melhorar as motos, e as corridas podem ser feitas em vários países. Sem contar o avanço da polícia, que passa a contar com um helicóptero.

PHANTASY STAR 4



Tipo: RPG
Fabricante: Sega
Jogadores: 1
Memória: 24 Mega
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

Quarto RPG da série. Sua missão é salvar o sistema solar Algo do terrível Profound Darkness. Jogo com muitas animações e historinhas super engraçadas.

CORPSE KILLER



Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 6

Igualzinho às versões do Sega CD e do 32X, esta do 3 DO ganha em gráficos e som. De resto, você terá a mesma tarefa de livrar o mundo da invasão dos mortos-vivos.

3DO

SEAL OF THE PHARAOH



Tipo: Aventura
Fabricante: Panasonic
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Como o próprio nome indica, o jogo consiste na exploração das pirâmides do antigo Egito. Você vai procurar por seu pai que está perdido numa pirâmide. Logo no começo, você encontra o diário dele, descobrindo que seu pai foi chamado pelo faraó. Sua tarefa será explorar as diferentes câmaras do lugar, em busca de itens. Seal of the Pharaoh tem belos gráficos, mas sua jogabilidade não é das melhores.

YO-YO HAKUSHO



Tipo: Luta
Fabricante: Tomy
Jogadores: 2
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

Baseado em um dos grandes sucessos da animação japonesa, inclusive com cenas do desenho na apresentação e durante o jogo, Yo-Yo Hakusho é deslumbrante. Com boa movimentação dos personagens e ótima jogabilidade, esse game vai fazer a festa de muito gamemaníaco. O único problema é o controle, que não se adequa muito bem ao jogo. A solução é usar um adaptador para jogar com o controle de SNES. Veja os golpes em VG Tips.

BATTLE PINBALL



Tipo: Pinball
Fabricante: Japan Data Works
Jogadores: 2
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 5

Jogos de pinball em forma de disputa para duas pessoas. Dá para jogar contra o computador. São quatro personagens diferentes, cada um com sua própria tela. Bonzinho.

NOVA STORM



Tipo: nave
Fabricante: T&ESoft
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Jogo do tipo Space Harrier, com cenário espacial e ótima apresentação. O problema é a falta de variação: o tempo todo você fica apenas dando tiros nas naves inimigas.

BELZERION



Tipo: Aventura
Fabricante: Human
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Se você não sabe ler japonês, esqueça! O jeito é esperar que Belzerion saia em inglês. Por enquanto, vale a pena dar uma olhada nas bonitas cenas futuristas, que lembram um pouco o filme Blade Runner. É uma mistura de aventura com luta de rôbos (visão de primeira pessoa), que não decepciona.

SNES

CLAYFIGHTER 2 JUDGMENT CLAY



Tipo: Luta
Fabricante: Interplay
Memória: 24 Mega
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7

Nossos amigos feitos de massa de modelar estão de volta. Agora, é uma paródia com Terminator 2 (eles gozam até com o logotipo). Tem o mesmo esquema de golpes, bem fáceis de aplicar: três chutes (A, B e R) e três socos (X, Y e L), variando entre fraco, médio e forte. Jogabilidade não é o forte de Clayfighter, mas os gráficos são bem legais. Também o game esbanja efeitos sonoros e vozes digitalizadas. Entretanto, o melhor do jogo é seu lado engraçado. (veja dicas em VG Tips).

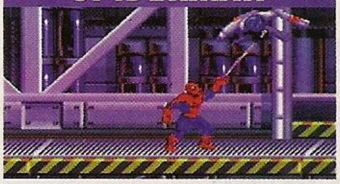
ADDAMS FAMILY VALUES



Tipo: Aventura
Fabricante: Ocean
Memória: 16 Mega
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

Esse é daqueles jogos que levam dias para acabar. Em estilo RPG/Aventura, lembra o game Zelda por ter gráficos detalhados; mas é melhor. A história acompanha a ação de maneira fácil e fluida. A música, bem melodiosa, faz fundo para ótimos puzzles. Fãs do gênero vão delirar com as aventuras de Morticia, Fester, Gomez e o resto da tchurma.

SPIDERMAN



Tipo: Aventura
Fabricante: LJN
Memória: 16 Mega
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

O Homem Aranha merecia uma versão mais elaborada para SNES. A LJN é a mesma empresa que acabou com o Wolverine. Os gráficos são o melhor do game, mas a jogabilidade está apenas razoável.

YOYO HAKUSHO



Tipo: Luta
Fabricante: Namco
Memória: 16 Mega
Jogadores: 2
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

O desenho japonês marca a sua presença no SNES pela terceira vez. Esta é uma versão do Hakusho 1, feita especialmente para se jogar contra um amigo. Apresenta gráficos mais modernos e game play mais simplificado.

SUPER ROBOT EX



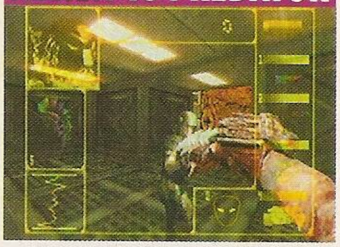
Tipo: Estratégia
Fabricante: Banpresto
Memória: 12 Mega
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

Jogo que reúne os robôs mais conhecidos do Japão. O jogador terá que se mover estrategicamente para surpreender o inimigo, que quase sempre é melhor equipado que você.

re view

JAGUAR

ALLIEN vs PREDATOR



Tipo: Labirinto 3D
Fabricante: Atari
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1
Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 9

Agora, além de jogar com o marine, você pode escolher entre o Allien ou o Predator. Com gráficos e jogabilidade detonantes, é com certeza o melhor jogo que já saiu para o Jaguar.

DRAGON

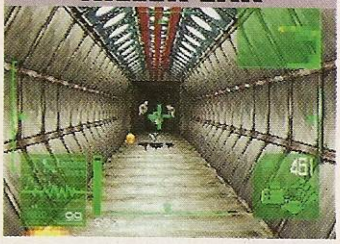


Tipo: Luta
Fabricante: Virgin
Memória: 16 Mega
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade:5

O astro principal do game é Bruce Lee, lendário mestre em artes marciais, um dos primeiros a levar o estilo de luta para as telas do cinema. O ataque, com pulos e defensivas pouco originais, só precisa de três botões. Os gráficos são bons, e a música razoável. Vale conferir mais pela essência do que pela jogabilidade.

PLAYSTATION

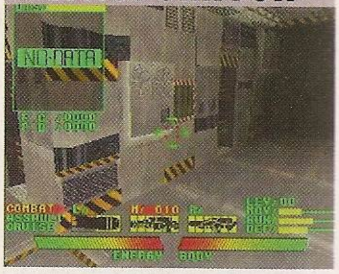
KILLER EAK



Tipo: Simulação
Fabricante: Sony
Jogadores: 1
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

Imagine um jogo no estilo Wolfenstein com personagens robôs e gráficos poligonais extremamente bem feitos. Com um visual puxado para o dark, as aberturas e telas entre fases são animais. É um jogo para arrasar.

SPACE GRIFFON



Tipo: Simulação
Fabricante: Panther
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Jogo em que, além de ficar atirando nos adversários, você deve descobrir o que há de errado num mundo em perigo. Com gráficos bem feitos, você tem visão completa dos corredores e salas do jogo, podendo olhar para baixo e para cima procurando pistas. Para quem quer curtir uma de detetive é o jogo certo.

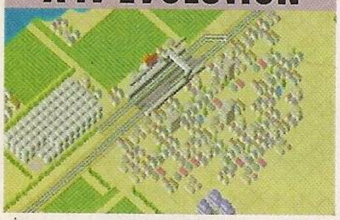
RAIDEN PROJECT



Tipo: Nave
Fabricante: Seibu
Jogadores: 2
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

A versão para Playstation está bem parecida, se não igual, com a do arcade. Aliás as duas versões, pois de brinde você recebe Raiden 1. Um dos melhores jogos de nave para qualquer sistema, dá para escolher três tipos de visões e detonar em todas elas. Vale a pena conhecer.

A IV EVOLUTION

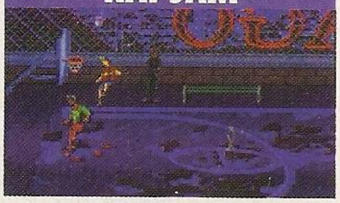


Tipo: Simulação
Fabricante: Artoink
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 9

Igualzinho a um dos grandes sucessos dos computadores: SimCity 2000. Você terá também que construir a sua cidade, sempre tomando cuidado com os problemas da população, como transporte, poluição ou crimes.

SNES

RAPJAM



Tipo: Esporte
Fabricante: Mandingo
Memória: 16 Mega
Jogadores: 2
Gráficos: 7
Música: 9
Jogabilidade: 7

Uma grande sacada deste game foi unir duas paixões da garotada americana: basquete e rap. Como não poderia deixar de ser, o som é a melhor coisa do game. Você escolhe um dos 9 jogadores (todos conhecidos cantores de rap) e, se ganhar uma partida, faz um clip.

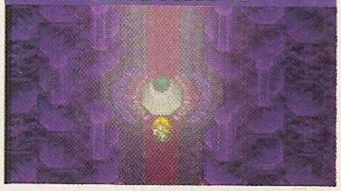
ALBERT ODYSSEY 2



Tipo: Estratégia/ RPG
Fabricante: SunSoft
Memória: 16 Mega
Jogadores: 1
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

Continuação do grande sucesso japonês, que tinha um sistema de batalhas diferente dos outros RPGs, puxando mais para a estratégia. Neste ponto, Albert Odyssey continua ótimo. A diferença fica para a melhor qualidade dos gráficos e uma história ainda maior.

ARETHA II



Tipo: RPG
Fabricante: Yanoman
Memória: 16 Mega
Jogadores: 1
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

Um dos milhares de jogos de RPG lançados na última Shoshinkai, feira que a Nintendo promove no Japão. Com gráficos impressionantes, esta continuação não deixa a petecar cair, especialmente para os fãs de Aretha 1.

SATURN

CLOCK WORK KNIGHT



Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Jogadores: 1
Gráficos: 9
Música:.7
Jogabilidade: 8

Um dos primeiros jogos para Saturn realmente mostra do que tanta definição em imagem é capaz. Os gráficos são demais! Tudo super colorido, com cenários cheios de detalhes. Você é um cavaleiro que precisa libertar uma loira donzela, enfrentando obstáculos surpreendentes, como um trenzinho de brinquedo. O problema é a música... não sai da cabeça tão fácil.

VOCÊ JOGA VIDEOGAME PROFISSIONAL?

AH! ENTÃO NEM É PRECISO TE EXPLICAR A DIFERENÇA ENTRE ELE E O VIDEOGAME DOMÉSTICO! MESMO ASSIM, DÊ ESSES TOQUES PRA GALERA:

SOM ESTÉREO!

SUPER POTENTE



IMAGENS NÍTIDAS

MAIS CORES!





CENÁRIOS CHOCANTES!

VELOCIDADE E MAIS AÇÃO



COMANDOS REFORÇADOS

MOVIMENTOS RADICAIS!

ECONOMIA!

PELO PREÇO DE UM BOM CONSOLE DOMÉSTICO E UM CARTUCHO, VOCÊ PODE JOGAR MAIS DE MIL VEZES NUMA MÁQUINA DE VIDEOGAME PROFISSIONAL, VARIANDO DE JOGO E COMPETINDO COM A GALERA NO SEU POINT PREFERIDO.

QUEM JOGA SABE!

CAPCOM

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL

VIDEOGAME PROFISSIONAL

SNES

Gráficos 9

Música 10

Jogabilidade 9

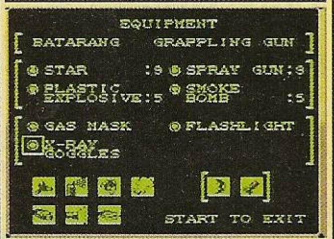
Tipo: Ação
Fabricante: Konami
Memória: 16 Megabits
Jogadores: 1

COMANDOS

Y: Soco
B: Pulo
A: Aciona item
X: Escolhe item do cinto de utilidades
L ou R: Defesa
Start: Abre a opção de voltar à bat-caverna

CINTO DE UTILIDADES

Escolha as armas antes das missões. Para saber as melhores para cada fase, é só acompanhar as dicas de VG.



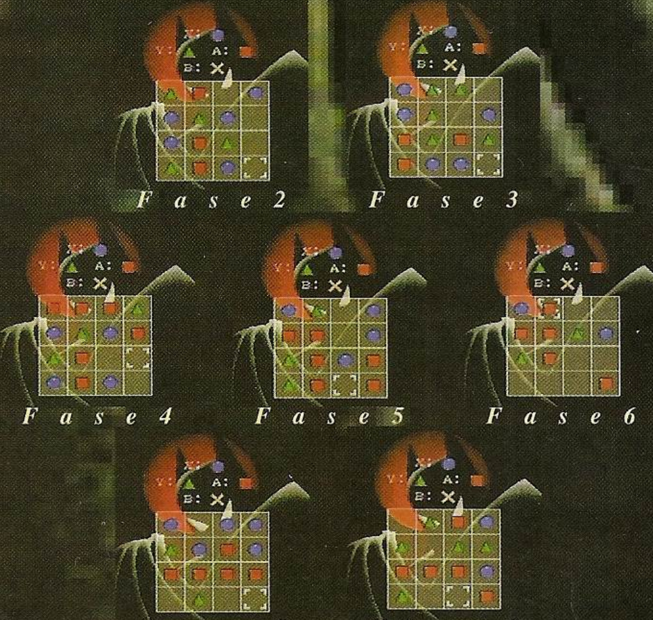
A S   A V E N T U R A S   D E



BATMAN & ROBIN

Santo Videogame, Batman! *The Adventures of Batman and Robin* é, sem sombra de dúvida, um dos melhores jogos de ação que apareceram para Super Nintendo nos últimos tempos. Este jogão é baseado nas aventuras em desenho animado que agradou aos fãs da dupla dinâmica por ser muito parecido com os quadrinhos. A série foi cancelada nos EUA, mas deixou mais de 160 episódios, muitos deles ainda inéditos no Brasil. E o jogo não ficou atrás: ele capta a sensação do desenho com suas ótimas trilhas sonoras e incríveis animações dos personagens, além de uma ambientação noturna bem *dark*. *The Adventures of Batman and Robin* tem um arqui-vilão por fase, com ótimo enredo e até uma fase em que você dirige o batmóvel. Batman conta, como sempre, com seu cinto de utilidades, mas agora dá para escolher o que se quer levar antes de uma missão. E não precisa ficar ligado na mesma bat-hora, no mesmo bat-canal. É só seguir as dicas e detonar para ver o final do jogo.

Passwords



Fase 2 · *Fase 3* · *Fase 4* · *Fase 5* · *Fase 6* · *Fase 7* · *Fase 8*

1. "Divertido até a morte"

O Coringa invadiu o Parque de Diversões de Gotham City e alterou os brinquedos para "agradar" às criancinhas. Sua missão é chegar até o parque e passar pelas atrações mortais para tentar capturar o famigerado bandido. A coisa toda chega ao clímax na montanha-russa, em que o palhaço do crime joga bombas no homem-morcego durante toda a corrida. Fique agachado entre o primeiro e o segundo carrinho apertando o botão Y. Quando a visão ficar de frente ao carrinho, desvie sem pular. Não se esqueça de agachar nos loopings e será fácil afugentar o brinquedo sorridente e sua seguidora Harley Quinn.





2. "Não há paz verde"

Aqui o melhor é levar o spray sonífero para enfrentar as assistentes de Poison Ivy, a Hera Venenosa. Suspeitando da movimentação nos subúrbios de Gotham City, Batman terá de passar por plantas descontroladas e chegar à raiz do problema. Fique pronto para usar o bat - gancho quando estiver nos galhos das árvores. Para passar da planta "Pequena Loja dos Horrores", atire quando ela estiver com a boca aberta e fique no canto esquerdo da tela assim que ela jogar seus espinhos. Não é possível atingir a Hera Venenosa.





3. "Jogo de Pássaro"

Robin avisa que o museu foi invadido. Leve com você a Flash Light, que será muito útil na escuridão do museu, pois há bombas no chão. Quando conseguir chegar ao gerador, sempre mantenha contato com Robin pelos telefones para saber o que fazer em seguida. Para passar do abutre do Pingüim, abaixe-se e soque-o pelas costas. Contra o Pingüim, desvie dos tiros de helicóptero e ataque-o depois que ele der uma guarda-chuvada.





4. "O Conto da Gata"

Durante uma ronda no centro de Gotham, Batman se vê frente a frente com a Mulher-Gato. Aí, começa uma perseguição pelos tetos de Gotham e dentro de um elevador num arranha-céu. Uma das melhores cenas do jogo é quando Batman corre atrás da Cat-Woman sob as miras dos holofotes da polícia. No beco é fácil esmurrar a menina: atire um batarang, detone uma voadora e repita a operação.





5. "Problemas no trânsito"

Através do bat-sinal, Batman fica sabendo que Harvey Dent, o Duas-caras, está fugindo após roubar um banco. Hora de queimar a borracha do bat-mobile. Dentro da cidade não atire nos carros. Fique sempre no meio da pista e quando piscar a seta, tire o dedo do acelerador (botão B) e aperte o direcional para o lado indicado: L (para esquerda) e R (para direita). Na highway destrua todo mundo, mas se preocupe mais em achar o carro de Two-faces. Quando o fizer, detone o carro do bandido e freie(botão A) quando surgir a mira.





6. "Uma chance para gritar"

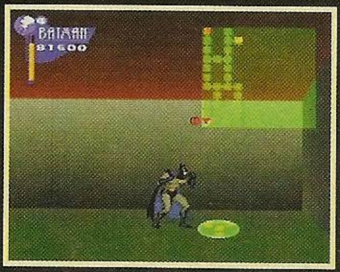
Durante uma festa em Gotham, surge o pavoroso professor Crane, mais conhecido como Espantalho, com seu gás do medo para se vingar dos gothamitas. Não esqueça de levar a Gas Mask nesta fase. Você não pode bater nos cidadãos possuídos pelo gás, assim pule-os e corra. Quando estiver na ponta do dirigível, use o bat gancho e jogue-se no vidro da cabine. Contra o Scarecrow no ultra-leve, fique próximo e dê rasteiras sempre perto dele.





7. "O que é, o que é?"

O Charada dá uma de cyber-punk e nosso herói deve entrar no seu programa de realidade virtual e resolver enigmáticas charadas de Edward Nygma. O labirinto não é difícil mas as charadas podem complicar. A resposta da primeira é o arco. A segunda é a C Key e, na terceira, digite H.B..Você entrará numa mesa de xadrez. Para derrotar os chefes atinja-os quando estiverem subindo.





8. *"Última fase"*

Nessa fase todos os detentos do Asilo Arkham fogem e preparam uma armadilha para o Homem-Morcego num armazém nas docas. Lá, Batman terá que enfrentar todos seus inimigos.



PENGUIN:
Jogue o batarang, dê uma voadora, um soco, agarre-o e jogue-o.

CAT-WOMAN:
Batarang e voadoras acabam com ela rapidamente.

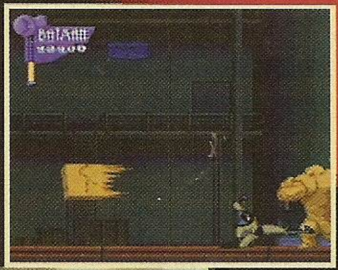




SCARECROW:
Fique próximo e ataque uma vez, vá atrás dele e repita.

MAN-BAT:
Para acabar com o homem-morcego, fique no canto esquerdo da tela e quando ele vier voando do background corra para o meio e detone o botão de soco.



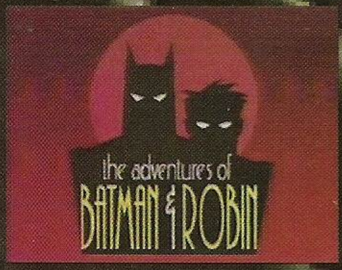


CLAY-FACE:
Fique longe e ele jogará barro em você. Abaixe e aperte o botão B para chegar perto e dê rasteiras. Afaste-se e pule a bola de barro.

THE JOKER:
No começo, ele virá de jet-pack: fique parado no meio da tela dando socos. Quando ele atacar a pé, jogue o batarang, dê uma voadora e um soco. Vá para trás e repita até ver o final do game.



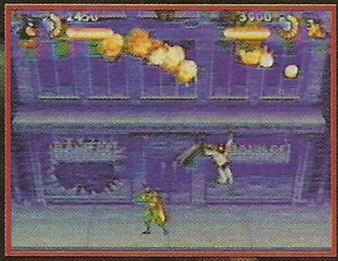
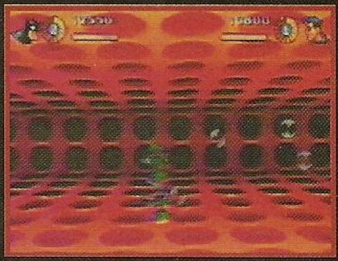
MEGA DRIVE



Tipo: Ação
Fabricante: SEGA
Memória: 16 Megabits
Jogadores: 2 simultâneos

Este Batman difere bastante da versão do Super NES, agradando mais àqueles que não querem pensar em nada além de destruir inimigos. Enquanto no Super NES a ação é variavelmente lenta sem quantidades absurdas de adversários durante as fases, no Mega Drive o jogo tende mais para uma jogabilidade como *Gunstar Heroes*, com intermináveis hordas inimigas e visuais extremamente animais para o console. Com animações excelentes feitas pelos artistas da extinta série de TV, Batman é uma festa para os olhos. A maior novidade para os fãs é a possibilidade de jogar com Robin, individualmente ou em dupla com Batman. A ação não fica repetitiva porque há fases com asa-delta e até com jet-packs para ajudar a dupla dinâmica. Até a história é diferente do Super NES: aqui o Mr. Freeze está ameaçando a cidade com um super canhão de gelo e contrata os piores vilões da cidade para manter a dupla dinâmica longe do canhão.

Você terá que enfrentar o famigerado Coringa na primeira fase, numa cidade 3-D animal, numa loja de pedras preciosas e até num comboio de caminhões. Depois terá que enfrentar a fase maluca do Chapeleiro Louco onde você se sentirá no filme "Querida, encolhi as crianças" em jardins e mesas gigantes. Batman enfrentará Duas-caras em alucinantes cenários 3-D. Muitos outros inimigos estarão no caminho do Cavaleiro das Trevas até acabar com a ameaça gelada de Mr. Freeze.


Um das melhores coisas em The Adventures of Batman and Robin para Mega Drive é a boa animação. E, ao contrário da versão para SNES, dá também para jogar com o menino-prodígio


SUPER PROSYSTEM 16
Competition
JOYSTICKS SUPER PRO 16
EJECT FUNCTION
DIGITAL STEREO SOUND
HIGH RESOLUTION
16 BITS
Chips do Brasil
SUPER PROSYSTEM 16 Competition
EM BREVE NAS LOJAS
Chips do Brasil

SNES

Gráficos 9

Música 7

Jogabilidade 9

Tipo: Esporte
Fabricante: Acclaim
Memória: 24 mega
Fases: Indefinidas
Jogadores: 4

MEGA DRIVE

Gráficos 7

Música 7

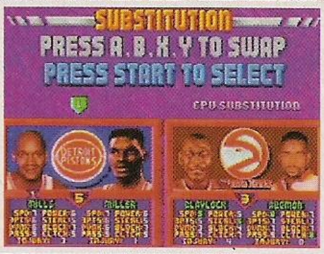
Jogabilidade 9

Tipo: Esporte
Fabricante: Acclaim
Memória: 24 Mega
Fases: Indefinidas
Jogadores: 4

A primeira versão de NBA Jam, todos se lembram, chegou arrasando. Foi festejado como o melhor cart de basquete já criado. *NBA Jam Tournament Edition* não deixou a bola cair, ou melhor, ela cai mas em enterradas ainda mais espetaculares. E os gráficos... o da quadra, que tem um logo animal da NBA, está com scroll perfeito. As características dos personagens estão detalhadas, muito mais fiéis aos astros que atuam no basquete profissional norte-americano.

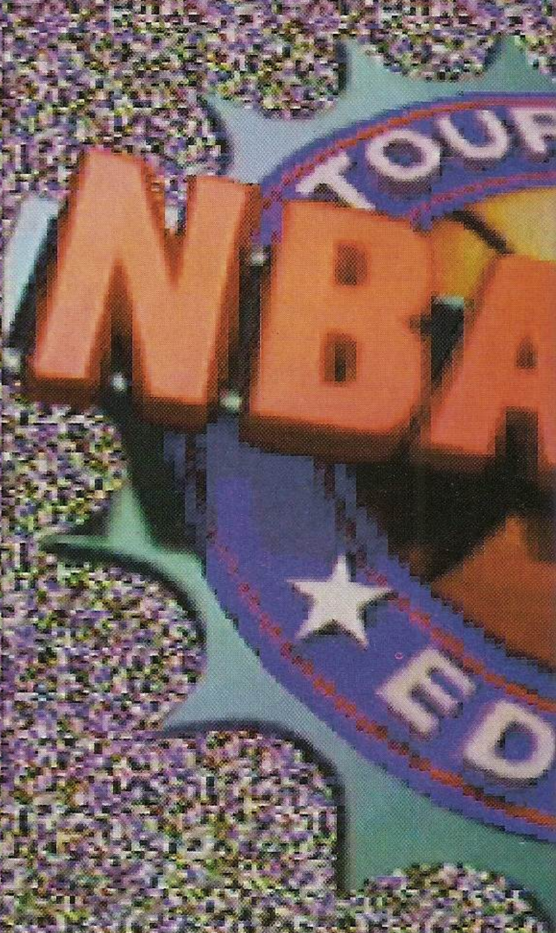
Na verdade, pouca coisa mudou: visualmente é o mesmo jogo e as enterradas, quando não se usam os comandos especias, também são as mesmas. Mas, vamos às diferenças. Em NBA Jam, havia "apenas" 54 jogadores. Agora são 122 mais os secretos (dê uma olhada em VG Tips para descobrir alguns deles). Outra coisa: as duplas se tornaram trios. Você continua jogando com dois jogadores, mas há um terceiro que pode entrar a qualquer momento.

Você também pode mudar a velocidade do jogo (são cinco no total) e ligar/desligar o sistema de itens. Esses itens aparecem no chão da quadra e possibilitam desde transformar o jogador em "He is on Fire" (que o deixa com mais chances de acerto. Antes, você só conseguia isso após três cestas seguidas) até aumentar a velocidade ou melhorar o arremesso do jogador. E por aí vai. NBA Jam Tournament Edition manteve o mesmo padrão, mas melhorou a diversão. Quem gostou de NBA Jam, vai delirar com Tournament Edition.



SUBSTITUIÇÃO

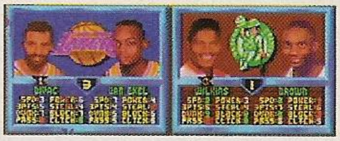
Agora existe um terceiro jogador. Você pode trocar um dos que estão na quadra a qualquer momento do jogo.



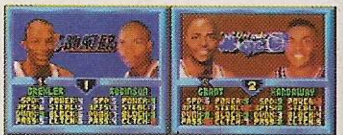


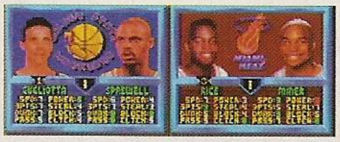
Vários itens aparecem no chão da quadra. Com eles, você ganhará "He is on fire", melhorando o arremesso do jogador e outras vantagens.

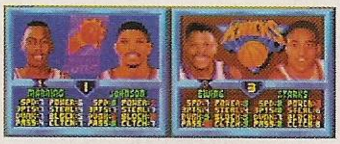


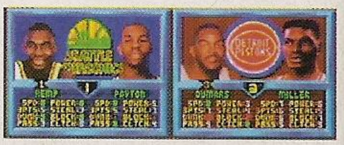




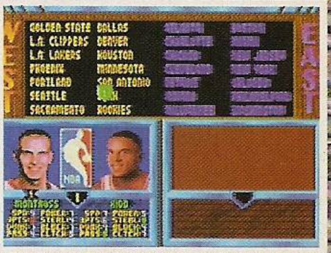




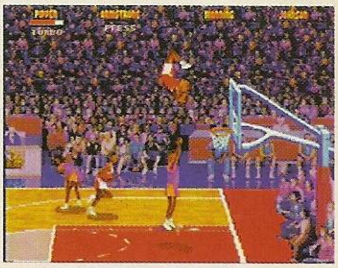




São 27 times, de três jogadores. Com o mesmo time você tem 6 opções de formação. Há também uma seleção de amadores (rookies). Dentro dela, há 20 duplas. Tudo isso dá um total de mais de 100 jogadores. Quando você derrota todos os times principais, vai para uma liga especial, bem mais difícil.



MEGA DRIVE

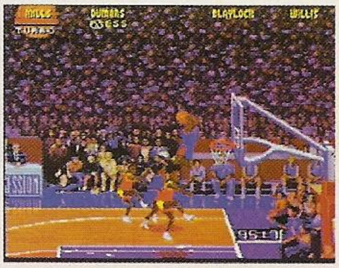


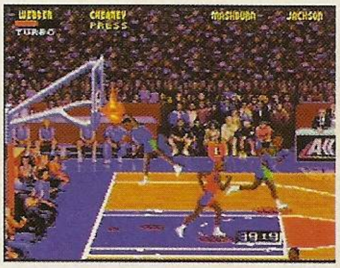
Veja a enterrada do espetacular Scott Pipen, do Chicago Bulls.



O "He is on fire" continua presente: dê as enterradas e queime a cesta.

SNES



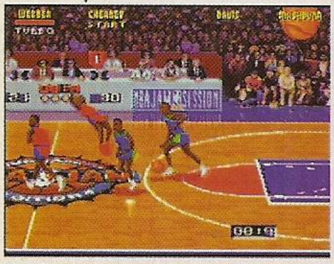




Gráficos do SNES melhores que os do Mega. Veja nestas enterradas.



Confira o logo do NBA Jam Tournament Edition no meio da quadra.



Ainda não encontraram juiz para as partidas. As faltas ainda valem.

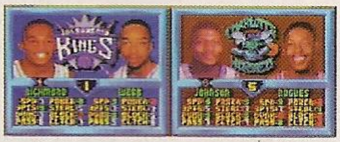


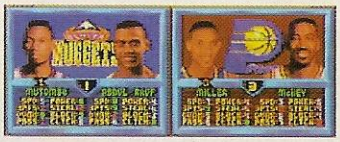
Antes de começar o jogo, a máquina mostra o que mudou nesta nova versão. Talvez seja medo de que as novidades passem despercebidas



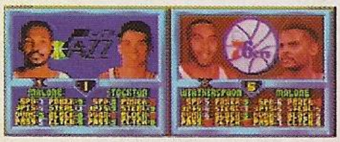


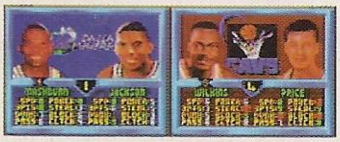


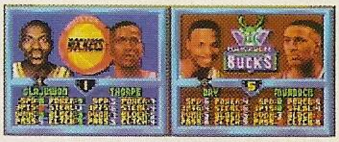


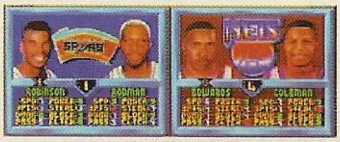


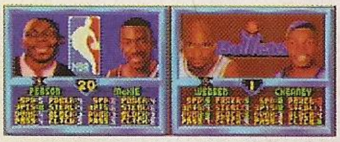












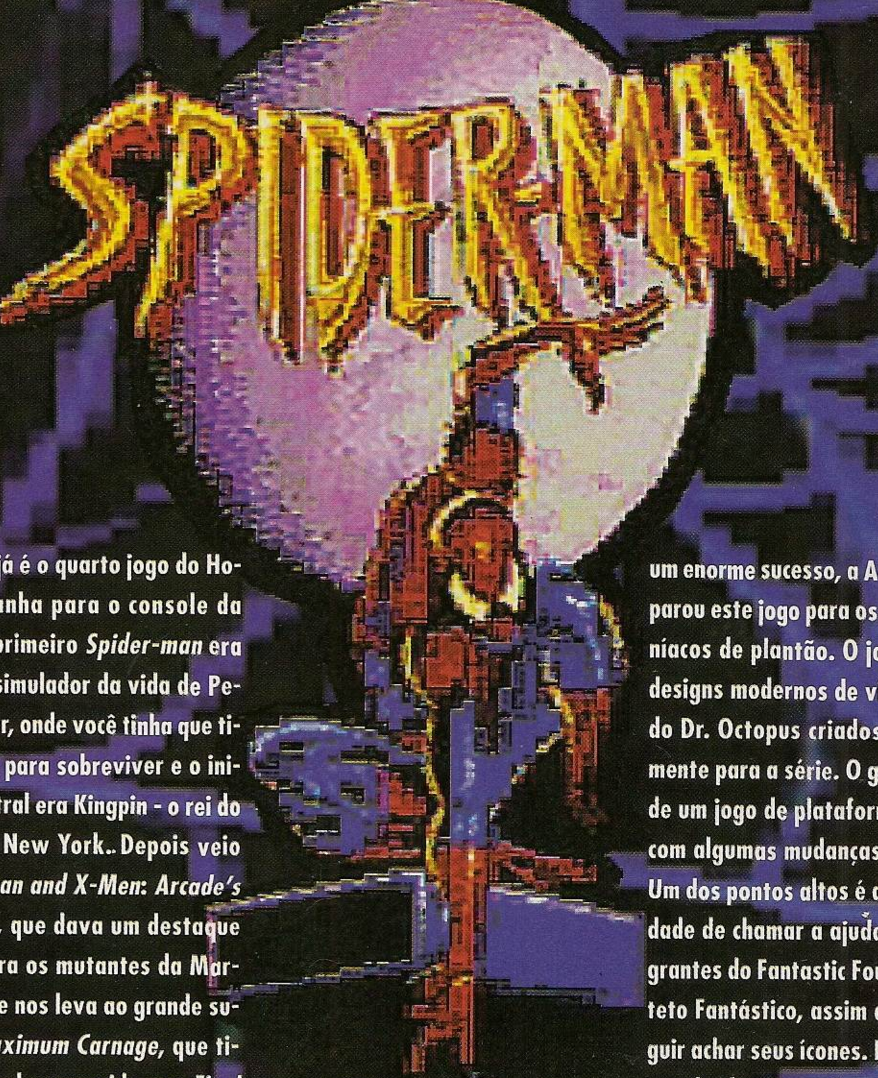


EU [egg] A JOVEM PAN
JOVEM PAN SAT
TODO MUNDO OUVE



QUALIDADE
CRTV
ELETRÔNICA
TOTAL
Sempre com lançamentos à sua disposição, com as melhores ofertas!
A EMOÇÃO CONTINUA ANIMAL !!!
SEU PEDIDO É UMA ORDEM
TEC TOY
Master System III
SEGA
ACESSÓRIOS
- Estojos de Games
- Capas p/ Consoles
- Cabos de Ligação
- Adaptadores
- Chave Computer
MORTAL KOMBAT
Chips do Brasil
PRO FISSIONAL
SUPER PRO
PROSYSTEM-II
PRO-1
PRO-2
PRO-3
PRO-4
PRO-5
DYNACOM
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
FONTES DYNALF
- Atari
- S Nes
- Master
- Phanton
- Game Gear
- Master Compact
SUPER LANÇAMENTO
SUPER PROSYSTEM 16
COMPETITION
REVENDAS E LOCADORAS - TELEVENDAS INFORMATIZADO - VOCÊ NÃO PERDE TEMPO, NEM DINHEIRO CONSULTE-NOS
LOJA 1 - Sta. Ifigênia, 355 - CEP 01207-010 TEL. :(011) 221-1144 - FAX : (011) 223-7075
LOJA 2 - Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207-010 TEL. :(011) 229-5877
CREDICARD
MasterCard

SPIDERMAN



Gráficos 7

Música 7

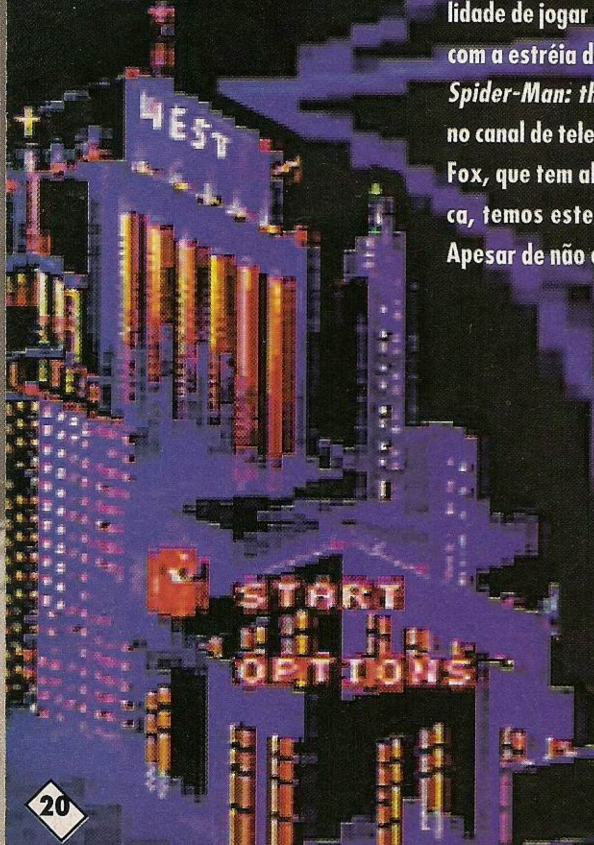
Jogabilidade 7

Tipo: ação/plataforma
Fabricante: Acclaim
Memória: não divulgada
Jogadores: 1

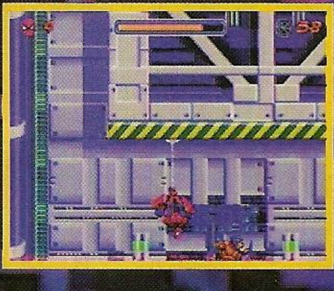
COMANDOS

A: soco
B: pulo
C: teia

Este já é o quarto jogo do Homem-aranha para o console da Sega: o primeiro *Spider-man* era um bom simulador da vida de Peter Parker, onde você tinha que tirar fotos para sobreviver e o inimigo central era Kingpin - o rei do crime de New York.. Depois veio *Spider-man and X-Men: Arcade's Revenge*, que dava um destaque maior para os mutantes da Marvel. O que nos leva ao grande sucesso *Maximum Carnage*, que tinha gameplay parecido com *Final Fight*, e o destaque era a possibilidade de jogar com Venom. Agora, com a estréia do desenho animado *Spider-Man: the Animated Series* no canal de televisão americano da Fox, que tem alta qualidade gráfica, temos este novo *Spider-man*. Apesar de não estar aproveitando um enorme sucesso, a Acclaim preparou este jogo para os spidermaniacos de plantão. O jogo usa os designs modernos de vilões como do Dr. Octopus criados especialmente para a série. O gameplay é de um jogo de plataforma normal com algumas mudanças de plano. Um dos pontos altos é a possibilidade de chamar a ajuda dos integrantes do Fantastic Four, o Quarteto Fantástico, assim que conseguir achar seus ícones. Fora isso o jogador faz os movimentos usuais do aracnídeo, como subir paredes e tetos e usar sua teia para se balançar e outras coisas mais. Mas não exagere pois a teia é limitada como os demais itens.









PRIMEIRA FASE:

A primeira fase não apresenta maiores problemas: é só acionar algumas alavancas (movimento muito usado pelo jogo). Não se esqueça de pegar a vida que fica na parte de cima da tela antes do chefe. Para acabar com a raça do Dr. Octopus fique fora do alcance dos seus tentáculos e jogue duas granadas amarelas. Ele não resiste.





SEGUNDA FASE: CONEY ISLAND AND THE FUNHOUSE

Logo no começo, ande para frente e colete uma vida embaixo do parque. Contra Rhino, fique no canto esquerdo da tela, onde ele não o alcance e detone socos no nervosinho. Já Scorpion é ainda mais fácil: jogue uma teia branca em seu rabo e, enquanto ele se debate, quebre-o com vários socos. Para matar o Duende Verde é só dar voadoras e, quando ele estiver no chão, detone com teias ou socos.









TERCEIRA FASE: DECONSTRUCTION ZONE

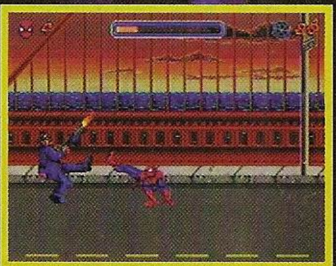
Contra Ariete e Pé-de-Cabra é só jogar granadas elétricas (brancas). Não se esqueça de pegar o ícone da aranha branca que dá invencibilidade. Para acabar com a aranha mecânica é só dar rasteiras. No chefe: quando ele soltar as bolas explosivas jogue uma teia numa delas para destruir seu carro e depois jogue tudo que você tem contra ele.





QUARTA FASE: THE MEAN STREETS OF THE CITY





Na ponte, fique sempre na calçada para não ser atropelado por carros rápidos. O sub-chefe é fácil: é só ficar agachado na rasteira. Para subir no prédio, "cole" na parede e vá pulando e colando na parede de cima. No prédio cinza do lado direito tem um ícone de invencibilidade, aproveite. Lá em cima, contra o chefe, dê um soco e desvie até ele parar de correr atrás de você, e continue até ele desistir.

MEGA DRIVE

DESERT DEMOLITION



ROAD RUNNER

Gráficos 9
Música 7
Jogabilidade 9

Tipo: aventura
Fabricante: Sega
Memória: 16 Mega
Fases: 12
Jogadores: 1

COMANDOS

A: action
B: turbo
C: pulo



FINAL PAPA-LÉGUAS



FINAL COYOTE



Desta vez a Sega caprichou: Desert Demolition é o melhor game com os personagens da Warner lançado até hoje. É tão complexo que você pode escolher de qual lado vai jogar: se com o Coyote ou com o Road Runner (também conhecido como Papa-Léguas). Independentemente do personagem escolhido, você terá que passar pelas mesmas seis fases.

Jogando com o Coyote, cada vez que pegar o Papa-léguas você ganha bônus. Se a opção for o Papa-Léguas, quando o Coyote conseguir apanha-lo, você perde energia. É por essa e outras que jogar com o Coyote é bem mais fácil. Outras diferenças entre os dois personagens: o Coyote tem turbo infinito (os dois pegam o turbo na tela de itens). Em compensação, quando Papa-Léguas aciona o turbo, ele fica invencível. Além disso, o Coyote pode pegar itens nas caixas da Acme, morre se cair de uma grande altura e, com o botão A, pode pegar o Papa-Léguas. O botão de ação do Papa-léguas serve para tirar um barato da cara do coiote, ele não consegue pegar as caixas. O do Coyote serve para pegar o papa-léguas e se cair de um lugar alto não acontece nada. Mas o grande grande adversário dos dois é o tempo, e ele é curto. Por isso, procure em todas as fases os os relógios de tempo extra.

A única coisa que deixa um pouco a desejar é a música: os efeitos poderiam ser melhores e a música é baseada no movimento do personagem. Quando você está abaixado, por exemplo, a música é diferente de quando você está em pé. Mesmo assim, a Sega está de parabéns: deu de 10 a 0 no antigo Road Runner's Death Valley Rally do SNES. Curta as imagens do jogo e as dicas de VG!

BUTTES AND LADDERS





Pegando o raio amarelo, Papa-Léguas ganha super velocidade (para usá-la aperte B e, quando ele estiver correndo, aperte B novamente). Em compensação, não consegue subir as escadas. Não se esqueça de pegar o alpiste (energia extra).

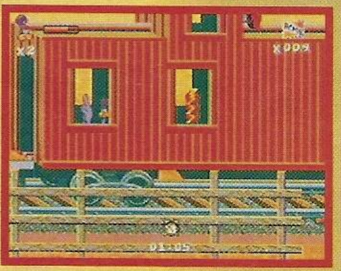
RED ROCK RENDEZVOUS

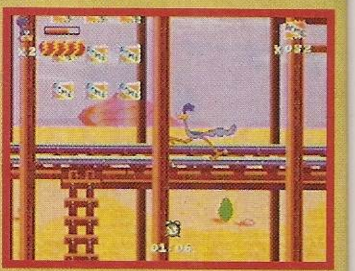




Uma boa saída é pular por cima dos balões. Além de ganhar bônus, você ainda foge das terríveis bigornas.O modo mais fácil de passar esta fase é indo pelos lugares mais altos, pois lá o coiote não chega. Se Papa-Léguas estiver bem rápido, em alguns pontos ele dá até uma de Sonic.

CHOO CHOO TERRAIN





Agora, o nosso amigo vai dar um paseio de trem. Chegando na locomotiva, Papa-Léguas automaticamente passa para a segunda parte da fase. E nessa segunda parte ele se dá bem, pois não vai precisar usar as molas vermelhas para pegar os itens que estão nos cantos.



COYOTE

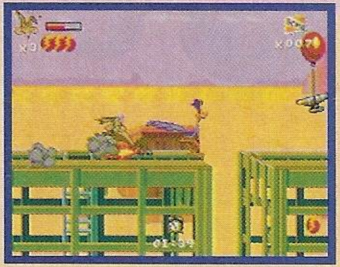
BUTTES AND LADDERS

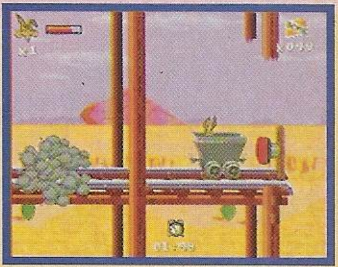




Para manter o equilíbrio na corda, fique colocando o direcional para a esquerda e à direita até chegar ao chão. E para encher a energia do Coyote, é só pegar as garrafas espalhadas pela fase.

CHOO CHOO TERRAIN





Com a britadeira o Coyote destrói as pedras e pega garrafas na parte baixa da fase. Use a catapulta para atingir os pontos mais altos, mas cuidado com as bigornas. Os patins são o único modo de pegar o Papa nesta fase (ganha bonus). Ao chegar na locomotiva, o Coyote tem que puxar a alavanca.

RED ROCK RENDEZVOUS





Como no caso do Papa-Léguas, pule sobre os balões para ganhar bônus e fugir das bigornas. No final da fase, pegue os itens da Acme (com cem você ganha uma vida extra) antes de subir no foguete que o levará ao final da fase.

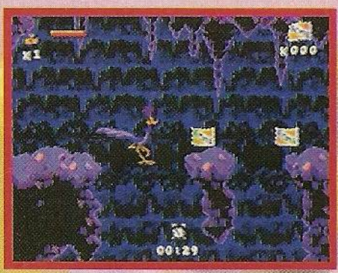
KARL'S BAD CAVERNS





Ao pegar o canhão, não se esqueça de colocá-lo na diagonal antes de usar. Fazendo isso, você sairá perto do final da primeira fase.

KARL'S BAD CAVERNS





Nesta fase, voce terá que correr que nem um doido. Chegando ao final dela, suba usando as camas elásticas vermelhas e as pedras que está em cima da madeira (olha outra semelhança com o Sonic). Assim você chega fácil ao final.

GRANIT GULCH





Logo no início da segunda parte você encontra uma caixa da Acme contendo uma roupa verde que fará o Coyote voar. Pegando a roupa, coloque o direcional na superior direita e pressione o botão C o mais rápido possível.

GRANITE GULCH





Nesta fase, use todos os turbos que encontrar e vá o mais rápido possível para a direita. A fase é curta e mesmo sendo atingido não dá tempo de morrer na primeira parte.

GRAND FINALE

ROAD RUNNER





COYOTE





Quando a empilhadeira estiver passando ao lado da plataforma, é só puxar a alavanca e derrubar os barris em cima dela. O adversário leva a pior. Jogando com o Coyote, suba pelos balões para encontrar uma vida.

SEGA CD

Soul Star

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Shooter (nave)
Fabricante: Core
Memória: não divulgada
Fases: 7
Jogadores: 1 ou 2

ITENS

Círculo: energia
M: míssil
B: bombas
C: tiro círculo
L: tiro laser
R: laser especial
X: tiro poderoso (carregue o poder segurando o botão)
H: laser teleguiado



Passe pelos círculos para ganhar energia.

O sistema SoulStar era o lugar mais pacífico do universo até a invasão dos Mylkroids, uma raça que pensa ser Deus e quer dominar tudo o que encontra pela frente. Como os seres que habitavam SoulStar não estavam acostumados com batalhas, foi muito fácil e rápido para os Mylkroids dominarem o sistema inteiro muito rápido.

Para sorte dos tranqüilos habitantes do lugar, alguém estava passando pelo local: você. E, ao tomar conhecimento do que está ocorrendo, embarca no caça-espacial Agressor, o mais avançado veículo de ataque já construído. Entre as várias qualidades da nave, ela tem a capacidade de "morfar", ou seja, pode se transformar e assumir três formas para passar pelas fases do game: a de caça (para combates aéreos), uma espécie de hovercraft voador (que pode ficar flutuando parado no ar) e a de um "Mech"(um robô altamente armado). Só que a festa não é total: não é você quem controla as mudanças, elas acontecem de acordo com as necessidades.

Apesar de extremamente poderosa, a nave não pode pode voar sozinha e vai precisar de toda a sua habilidade como piloto para passar pelas 7 fases do jogo. Caso você tenha um amigo disposto a embarcar na aventura, o jogo fica bem mais fácil, pois um controla a nave e o outro mete bala. Veja agora em VideoGame as dicas mais importantes para terminar este jogaço.

FASE 1



Destrua estes robôs para conseguir círculos, e conseqüentemente, mais energia.



Boss: Desvie dos tiros subindo e descendo a nave(segure o botão C + direcional). Quando a proteção abrir, suba e detone com os mísseis. Repita a operação até destruí-lo. Depois, você terá de escolher um dos três portais. Oriente-se pelo radar, destrua os círculos que rodeiam os acionadores e pare a nave no círculo vermelho que está no chão.

FASE 2



Estes inimigos dão energia. Fique no canto desviando dos tiros, espere ele ir para trás e detone-o.



Siga as indicações do radar e destrua essas bolas.

FASE 3



Desvie dos tiros dessa nave e nem pense em detoná-la: ela é indestrutível.



Acerte a cabeça desta cobra. Quando ela se despedaçar, acerte o centro do core.

FASE 4

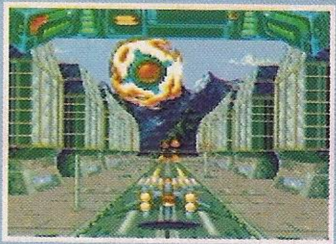


Na forma de mech, siga o seu fiel radar e destrua as bombas.



Boss: destrua ou desvie das pedras atirando sem parar. Você vai ganhar pelo cansaço.

FASE 5



Nesta avenida tome cuidado com os robôs, pois eles aparecem sem avisar.

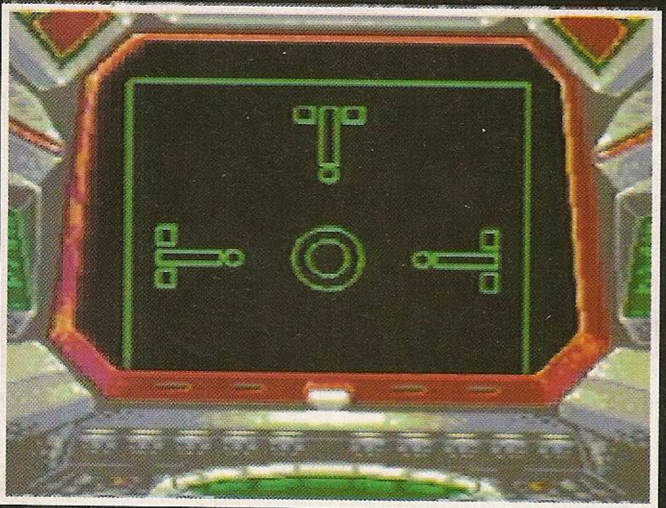


Boss: para detonar com ele é só re petir o mesmo procedimento do pri meiro: desvie e atire. Mas tome cu dado com o raio que vem de [illegible] pois ele tira uma pusta energia.

FASE 6



Boss: fique calmo que ele é grande mas não é dois. Desvie dos lasers finos do mesmo jeito que na terceira fase. O ponto fraco dele é o círculo no meio. Quando este círculo começar a brilhar, fique esperto pois vem chumbo grosso.



Este diagrama mostra os portais que o levarão para os níveis de dificuldade. O de cima é o Easy, o da esquerda é o Medium e o da direita é o Hard. Fique tranquilo porque o final não muda.

FASE 7



Caso sua energia esteja precária quando chegar aqui, fique destruindo estes robôs. Atire, espere eles pousarem e fique de costas para eles. Repita a operação até obter a quantidade necessária de energia.



Destrua os círculos que ficam rode ando esses bagulhos. Vá seguindo o seu radar para encontrar todos e passar de fase.



Para passar daqui, você precisa destruir todos estes corações. Use o radar para saber onde eles estão.



O último boss tem 2 formas. Na primeira, não chegue perto, desvie dos tiros subindo e descendo, tentando acertar seu cérebro. Na segunda forma, corra para trás, evitando as patadas. Quando ele parar, acerte a cabeça. O cara vai pro saco...



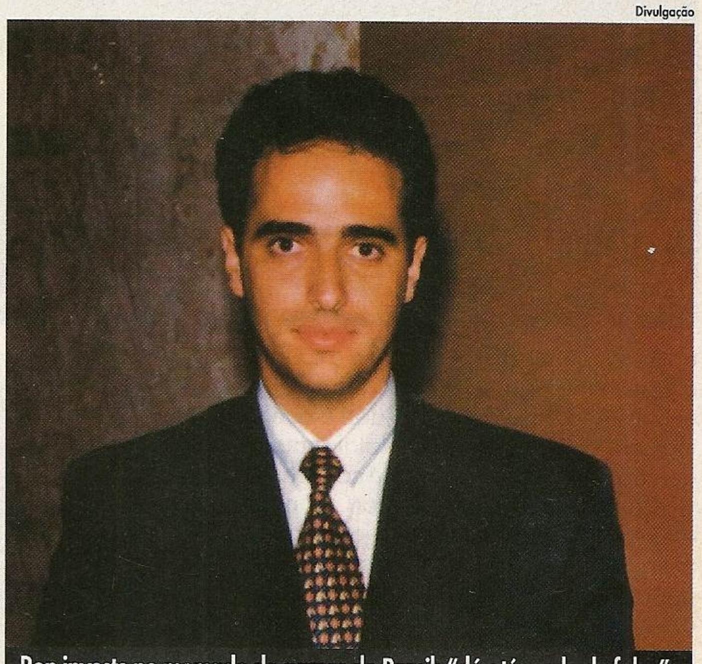
...e você pode ver o final. Congratulations!

BOMBA!!!

Vice-presidente da Capcom revela as novidades para este ano, entre elas, duas novas versões para *Street Fighter II*

LUANA PAVANI

Divulgação



Ron investe no mercado de games do Brasil: "dá até medo de falar".

Ele é do tipo que resolve os problemas mais complicados da maneira mais simples, o que se chama de pessoa prática. Calmo e sério, o vice-presidente da Capcom USA, uma das maiores empresas mundiais em arcade, tem mais uma qualidade: é brasileiro! Ron Czerny tem esse nome gringo porque sua mãe é francesa e o pai polonês, mas ele nasceu em Curitiba. Coincidência ou não, é nessa cidade que são produzidas e depois distribuídas as máquinas "coin-op" da Capcom. A denominação em inglês significa gabinetes profissionais de videogame que funcionam à base de ficha, o que se costuma chamar de "arcade", embora essa palavra signifique "jogo de ação". No caso da Capcom, são aquelas famosas máquinas azuis, com o logotipo da empresa escrito nas laterais em amarelo.

O serviço de distribuição das coin-ops e das diversas placas de jogos que são instaladas nelas é feito pela Romstar do Brasil, subsidiária da Capcom USA. Já os arcades da empresa, que depois das placas saem em forma de cartucho, chegam às casas dos brasileiros através da Playtronic (representante da Nintendo no Brasil) e Tec-Toy (representante nacional da Sega). O mais famoso deles certamente é Street Fighter II e suas variações. Só para se ter uma idéia, 25 milhões de americanos já jogaram o game em sistemas caseiros ou em coin-ops. Em todo o mundo, 13 milhões de cartuchos foram vendidos desde 1992, o que corresponde a aproximadamente US$ 2 bilhões. O sucesso também foi reconhecido por membros da indústria mundial de videogames, que premiaram por 12 vezes a série Street Fighter II.

Por falar nisso, Ron, que não é de fazer muitas revelações (nem mesmo com relação à sua idade), antecipou algumas ótimas novidades para os fãs do game de luta mais popular do planeta: haverá duas novas versões para coin-op, mas como de costume, nenhuma que se chame Street Fighter III. Uma é a versão do filme, que tem Jean Claude Van Damme como Guile e Raul Julia como o vilão Bison. Na tela do cinema, as lutas e os cenários são incríveis. Na tela da televisão, as imagens também são arrasadoras, já que o game tem gráficos digitalizados. Não poderia ter um nome mais adequado: Street Fighter II The Movie. A outra versão é Street Fighter II Zero, baseada em animação. Mas atenção: esse jogo nada tem a ver com o desenho Street Fighter II Movie, que recentemente passou nos cinemas japoneses, revelando tudo o que a arte marcial fez com a silhueta de Chun-Li (veja matéria na VG 47). Será um novo desenho.

Ron também disse que, durante este ano, 12 novos títulos deverão ser lançados para SNES, (incluindo X-Men), e mais 7 games para Mega Drive. Além dessas duas plataformas, outros consoles vão ter cartuchos Capcom, como o Playstation

Divulgação



Cena do filme Street Fighter, com Van Damme, a ser lançado em maio.

da Sony, o Mega 32X da Sega e o Ultra 64 da Nintendo. Os títulos ainda são um mistério, mas o que se sabe é que a maioria deles vai sair no Natal, época do ano em que mais se vende cartuchos.

Outra novidade é que a Capcom está alugando as placas dos jogos para proprietários de máquinas coin-op. Até agora, os arcades da Capcom só podiam ser curtidos naquelas máquinas azuis (foto). Com a nova medida, qualquer gabinete poderá conter jogos de sucesso, como Super Street Fighter II Turbo, Darkstalkers, Dungeons & Dragons, X-Men e outros. Essa é uma ótima notícia para quem não mora em São Paulo, Rio de Janeiro, Santa Catarina, Paraná, Minas Gerais, Mato Grosso, Pernambuco, Sergipe, Rio Grande do Norte e Paraíba, que são os Estados onde a Romstar distribui seus gabinetes. "Assim, passaremos a atender todo o mercado nacional, abrindo espaço para que donos de locadoras ou lojas de diversão eletrônica tenham nossos jogos em suas coin-op", explica o vice-presidente.

O lançamento de novos títulos e a abertura da Capcom para o mercado nacional fazem parte de um grande plano. "Seremos a empresa de videogames que mais investirá diretamente no mercado brasileiro". Não é porque o vice-presidente nasceu aqui, claro, mas porque, segundo ele, o Brasil é um dos três melhores países para se colocar em prática as estratégias de mercado da Capcom. "O investimento é tão grande que dá até medo de falar". Os outros dois países ele não pode dizer, senão perde mercado para a concorrência, já que hoje o mais importante na economia mundial é saber onde investir. E se alguém descobre, lá se foram as vantagens da liderança.

Divulgação



Mesmos jogos, novos gabinetes

Essas e muitas outras leis de mercado o curitibano aprendeu no curso de International Business pela Universidade da Califórnia. Desde que foi para os Estados Unidos, há 11 anos, Ron costuma jogar videogame. Certamente esse foi um fator determinante para sua entrada na Capcom, há três anos. Ele já começou bem, como gerente geral para a América Latina, e não demorou muito para que se tornasse vice-presidente. Se tem coisa que não dá trabalho é jogar, principalmente Super Street Fighter II Turbo, seu jogo preferido e, em segundo, depois de muito pensar, Aladdin. Maravilha para quem fez ao gênio três pedidos: um filme e dois novos cartuchos do Street Fighter II. ■

ROLO VENDA COMPRA

ROLOS & TROCAS

AMAZONAS

C Sega CD - com pelo menos 2 games, em perfeito estado e por bom preço. Helder, tel (092) 232-7276, Manaus.

BAHIA

V Master System - Sonic Chaos, Jogos de Verão, Pro Westring, por R$ 100,00. Pablo, tel (071) 321-9095, Salvador.

R V Mega Drive - cartuchos e 2 controles por SNES ou Super Famicom, ou vendo. Rafael, tel (071) 359-0718, Salvador.

R The Ultimate Stuntman - para NES, por F-1 Ayrton Senna e Goal II. Edson, tel (071) 247-4112, Salvador.

CEARÁ

V R Fifa International Soccer - para SNES, ou troco por Donkey Kong Country. Só para pessoas de Fortaleza. George, tel (085) 231-2501, Fortaleza.

R Mortal Kombat para Mega - por qualquer outro cartucho. Felipe, tel (085) 294-3174, Fortaleza.

DISTRITO FEDERAL

R Mountain-Bike - por Bazuka do Mega e um cartucho. Carlos, tel (061) 349-0764, Brasília.

V Super Game VG 3000 CCE - por R$ 40,00. Cartuchos compatíveis com Atari, a R$ 3,00 cada. Daniel Rezende Queiroz, CSA 2, Lote 18, ap 102, ed Ambassador, CEP 72015-025, Taguatinga.

ESPÍRITO SANTO

R V Master System 2 - cartucho e pistola, ou troco por cartuchos de Mega. Giuliano, tel (027) 532-2433, Itapemirim.

MARANHÃO

V Dactar - conversor de voltagem (110 e 220) e joystick. Cartuchos CCE: Pac Man, Enduro, Pitfall, Megamania, Sexta-feira 13 e Frostbite. Geferson ou Fabiana, tel (098) 723-2921, Imperatriz.

MINAS GERAIS

V Mortal Kombat - para Mega Drive, por R$ 30,00. Vitor, tel (035) 293-1448, Areado.

C Game Boy - com Handy Kit Fonte e cartuchos, tudo em bom estado, na caixa e com manual. Daniel, tel (031) 334-3677, Belo Horizonte.

V Revistas VideoGame - 23, 30, 32, 34 a 37, 39, 39 A e 40, por R$ 3,00 cada. Arthur de Oliveira, R. São Geronimo, 935, CEP 31035-450, Belo Horizonte.

V Top Game - compatível com Nintendo, 2 entradas (60 e 72 pinos), 2 controles turbo e 6 cartuchos, por R$ 90,00. Cristiano, tel (031) 334-3438, Belo Horizonte.

R V - Cartuchos para Mega - Final Fight 2 por Final Fight 1, Street Fighter 2 por Final Fight Guy, ou cada uma por R$ 30,00. Também vendo Robocop VS Terminator e Rambo 3 por R$ 15,00 cada. Jardel B. Galvão, R. dos Cravos, 65, CEP 35680-434, Itaúna.

R Dynavision 3 - cartucho e controle turbo por Mega Drive 1, com controle em bom estado. Wesley R. P. da Cruz, R. Olegário Maciel, 882, ap 16, CEP 36016-010, Juiz de Fora.

R Dynavision 3 - cartucho e controle turbo por Mega Drive 1 com controle, em bom estado. Wesley R. P. da Cruz, R. Olegário Maciel, 882, ap 16, CEP 36016-010, Juiz de Fora.

MATO GROSSO DO SUL

R V Master System I - com 2 jogos na memória, 2 cartuchos, 2 controles (1 turbo) e pistola por Mega Drive com controle. Arlindo, tel (067) 382-7992, Campo Grande.

V Dynavision III - Action, 2 controles TPC-1 turbo, 6 cartuchos, por R$ 200,00. Angelo, tel (067) 741-4835, Campo Grande.

V Mega Drive II - 2 controles e cartuchos Sonic 2 e Special Street Fighter II Turbo, tudo na caixa. Rivane, tel (067) 291-1080, Coxim.

MATO GROSSO

R C Super Play Action Football - para SNES, por NBA Jam ou Lawnmover Man. Também compro a coleção completa de revistas VideoGame. Dilson, tel (065) 521-2943, Alta Floresta.

V Pense Bem - em ótimo estado, mais adaptador, por R$ 50,00. Mariana, tel (065) 644-1624, Cuiabá.

R Dynavision 3 - na caixa, mais uma espingarda de pressão por um Mega ou SNES, com pelo menos 1 controle. Alexey Bogado, R. das Primaveras, 3206, CEP 78550-000, Sinop.

PERNAMBUCO

V Cartuchos de Master System - Wanted e Rambo III (pistola), Altered Beast, Wonder Boy, Paper Boy, Castle of Illusion, Moonwalker e Danan. Rafael, tel (081) 361-6532, Jaboatão dos Guararapes.

PIAUÍ

C The Addams Family II - do SNES, por bom preço. José Marcelo, tel (086) 232-4600, Teresina.

PARANÁ

V Cartuchos NES - japonês: Excite Bike, Green Beret, Master Fight II, por R$ 40,00. Luiz Renato C. Cordeiro, tel (041) 264-8249, Curitiba.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP.
O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. - DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os ítens DDD e CEP da sua cidade.
Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

R Mega Drive - controle turbo e 5 cartuchos por SNES, controle e cartucho. Erinthon, tel (041) 246-1770, Curitiba.

V SNES - 2 controles (um turbo) e o cart Lamborghini por R$ 250,00. Robson, tel (041) 276-8620, Curitiba.

R V Master System II - 3 controles, Sonic 2 e mais 5 cartuchos por Mega Drive, ou vendo por R$ 180,00. Vanderlei, tel (041) 359-2196, Curitiba.

V Super Soccer Champ - para SNES. Guylber, tel (041) 262-8643, Curitiba.

V Mega Drive - em excelente estado, 4 controles e 14 cartuchos. Elton, tel (041) 234-0852, Curitiba.

V Irmãos Cara de Pau - para NES, 72 pinos, por R$ 25,00. Victor Hugo, tel (043) 324-3882, Londrina.

RIO DE JANEIRO

V Minigames - 2, mais 3 fitas: Festa Funk 1, Festa Mix 3 e Funk Melody, por R$ 15,00. Marcelo Mendonça Pedro, R. 17, quadra 19, lote 26, Venda das Pedras, CEP 24800-000, Itaboraí.

R Strider para Master - por minigame Mortal Kombat novo. Rafael, tel (021) 735-2637, Itaboraí.

V Mega Drive - controle e cartucho. Wesley, tel (0249) 61-2578, Itaocara.

C Master System I, II ou III - semi-novo, e vendo Turbo Game semi-novo, 2 controles e o cartucho Brush-Roler, por R$ 55,00. Aceito propostas. Abelardo L. P. Gomes, R. Leôncio, 159, c/3, CEP 26235-410, Mesquita.

V Zelda 2 - para SNES, por R$ 21,00. Alexandre, tel (021) 719-6706, Niterói.

V Turbo Game - novo, na caixa, 2 controles, por apenas R$ 70,00. Alexandre H. R. Barrozo, R. Gavião Peixoto, 313, 303, CEP 24230-092, Niterói.

V Master System - semi-novo, completo: óculos, pistola, 14 jogos e boa parte dos manuais. Bom preço. Silvio, tel (021) 988-2519, Rio de Janeiro.

R V Cartuchos SNES - Super Mario World e Super Cup Soccer por Super Street Fighter, ou vendo. Thiago, tel (021) 593-1403, Rio de Janeiro.

R V Cartuchos Master System - Sonic 3, Golden Axe e World Cup 94. Preço a combinar. Alessandro, tel (021) 596-5268, Rio de Janeiro.

V Phantom System - 18 cartuchos, todos na caixa, adaptador J72, pistola Laser Gun e Game Boy com Super Mario Land e World Cup 94. Márcio, tel (021) 205-0079, Rio de Janeiro.

C Mega Drive 3 - ou SNES, bem conservados e com pelo menos 2 cartuchos. Raphael, tel (021) 375-6679, Rio de Janeiro.

V Cartuchos - Atari, R$ 10,00 cada, Master, R$ 30,00 cada, e Mega, R$ 50,00 cada. Vários títulos. Marcelo, tel (021) 249-8691, Rio de Janeiro.

R Street Fighter II Special Champion Edition (Mega) - e Sonic, ambos na caixa, com manual, por Shining Force (Mega) e Phantasy Star (Master), também com manual e na caixa. Roberto Nibra, Estr. da Água Branca, 4000, c14, CEP 21720-160, Rio de Janeiro.

R Turbo Game VG 9000T - no vinho, na caixa, 4 cartuchos e 2 controles por Mega Drive. José Carlos de Morais, R. João Felicidade, 822, casa 4, CEP 29815-560, Três Rios.

RIO GRANDE DO SUL

R V Controles - 2 de Mega japonês. Preço a combinar. Ligue à noite para Eduardo, tel (054) 383-1626, Espumoso.

V Turbo Game - 3 cartuchos. Éder, tel (055) 332-1658, Ijuí. Falar com Tânia, de manhã.

R Cartuchos SNES - Fatal Fury 1 e Dead Dance por Super Mario Kart e Sim City, ou outras a escolher. Ricardo Dias, tel (051) 223-4544, Poá.

C Sim City para SNES - original. Alexandre, tel (051) 233-6879 (não aceito ligações a cobrar), Porto Alegre.

R V Family Games - 9 cartuchos (para Mega), entre eles: Indiana Jones, NBA, F-1 Sensation, Batman, Luta Livre e Dick Tracy. Jorge Luis Sosa Perez, Rua 7 de setembro, 2650, CEP 96230-000, Santa Vitória do Palmar.

SANTA CATARINA

C Back to the Future 2 - para Master System. Rafael José Bona, R. Santa Catarina, 143, CEP 89138-000, Ascurra.

C Cartuchos NES - Antonio, tel (0473) 28-0169, Blumenau.

R Cartuchos SNES - Sonic Blast Man por Super Metroid ou outra de meu interesse. Bruno, tel (048) 237-9275, Florianópolis.

R Cartuchos para Mega Drive - Sonic 2 e Ren & Stimpy Show por Golden Axe. Dayane, tel (0473) 33-0753, Indaial.

V Televisão preta e branca - com rádio, mais Dactar com 96 jogos na memória, controle Tec-Toy para Mega, tudo por R$ 80,00. Jaison, tel (0474) 27-2985, Joinville.

V Mega Drive - 2 controles e Homem-Aranha e X-Men. Cleiton, tel (0498) 22-1050, São Miguel d'Oeste.

SÃO PAULO

V Dynavision 3 - radical: cartucho, controle, pistola e fone de ouvido. Juliano, tel (0192) 70-8753, Amparo.

R Super Pitfall - para Phantom System, por outro de meu interesse. Edson, tel (0162) 66-1776, Borborema.

V Cartuchos - de Mega Drive: De Volta Para o Futuro III, Rambo III, Fire Mustang, e de Master System: Jogos de Verão. Tudo por R$ 100,00. Rodolfo, fone (0192) 38-3210, Campinas.

V Master System III - controle Pro-1 e os jogos Shinobi e Mortal Kombat. Rodrigo, tel (0192) 41-5614, Campinas.

R Fatal Fury 2 - para SNES, por outro de meu interesse. Fábio, tel (0192) 47-3680, Campinas.

R V Turbo Game - 10 cartuchos, pistola laser gun, 2 controles, por R$ 150,00, ou troco por Mega Drive com controle e cartucho. Anderson, tel (011) 727-4692, Carapicuíba.

V SNES - na caixa, semi-novo, com 2 carts e controle, por R$ 300,00. Fábio, tel (011) 940-4126, Guarulhos.

V Master System II - 4 cartuchos, Alex Kidd na memória, 2 controles e um par de patins (on-lane). Felipe, tel (011) 208-4033, r: 342, Guarulhos.

V Phantom System - controle, 2 cartuchos e adaptador. Luis Marcelo, tel (011) 426-4736, Itapevi.

R Turbo Game - 2 controles e 2 cartuchos, e várias edições da Revista VideoGame, por SNES ou Mega Drive. Também troco cartuchos NES. Luis Fernando Moreira da Silva, R. Santos Fonseca, 197, CEP 14960-000, Novo Horizonte.

V Top Game VG 9000 - pistola, mais Game Genie, 2 controles (1 turbo) e 13 cartuchos por R$ 180,00. Pedro, tel (011) 708-1366, R: 243, Osasco.

R Cartuchos de Mega - Mario Lemieux Hockey e Kid Chameleon por Taz-Mania e Asterix. Outros jogos a combinar. Julliano, tel (0182) 22-6368, Presidente Prudente.

V Atari VG 2600 - 2 controles e 4 cartuchos (um de 32 jogos) por R$ 40,00. Alex Tanaka, R. Cel. Pedro Dias, 289, CEP 14080-410, Ribeirão Preto.

R Cartuchos SNES - GP-1 por Simcity ou Soccer Shotout. Gustavo, tel (016) 633-3402, Ribeirão Preto.

R Cartuchos de Mega - Charles Barkley por Jungle Strike, com manual de instruções. Rodrigo, tel (0123) 22-8381, São José dos Campos.

C Cartuchos para Mega - Populous e Krusty Super Fun House. Marcos, tel (011) 297-0433, São Miguel Paulista.

R Mega Drive - 2 controles (1 turbo) e 2 cartuchos, por SNES com 2 controles e 1 jogo. Rodrigo, tel (011) 213-1457, São Paulo.

V Master System I - 2 controles Dynacom Turbo, com manche removível, por R$ 75,00. Também vendo Phantom System com 2 controles por R$ 60,00. Leandro Saccá, tel (011) 273-5300, São Paulo.

R Cartucho de Mega - Power Athlete por Street of Rage 2. Anderson C. Borges, Av. Pasteur, 386, CEP 03531-000, São Paulo.

V Mega Drive II - com 2 controles e 2 cartuchos, por R$ 210,00. Geraldo A. de Freitas Jr., R. Domingos de Moraes, 2793, CEP 04035-001, São Paulo.

V Double Dragon 3 - para Mega Drive. Ricardo M. de O. Silva, R. São Bento do Trairi, 225, CEP 03249-010, São Paulo.

R Master System - 2 controles e 2 jogos, por SNES com 2 controles e Street Fighter II. Lucas Mendes A. da Silva, R. João Barroso, 306, CEP 04459-270, São Paulo.

V Phantom System - 10 cartuchos, pistola, laser gun, 3 controles e adaptador, por R$ 200,00. Matheus, tel (011) 604-4115, São Paulo.

V Revistas de videogame - várias edições. Hugo, tel (011) 858-8073, São Paulo.

R Cartuchos de Mega Drive - World Trophy Soccer e Quackshot, por Joe Montana e Football II. Natalino Gomes Maiolo, R. André Bernardes, 57, CEP 08070-290, São Paulo.

R V Cartuchos NES - Soccer III ou Goal 2 por Mortal Kombat II ou Super Street Fighter, ou vendo cada uma por R$ 30,00. Carlos Eduardo, tel (011) 291-1011, São Paulo.

R SNES - 4 carts, por PC AT 386 DX, com CD-ROM, mouse e o game Alone in The Dark 1 ou 2. Rodrigo, tel (011) 240-3363, São Paulo.

R Mega Drive - 4 cartuchos e 2 controles (1 turbo), por SNES. Pedro, tel (011) 240-2005, São Paulo.

V Master System - 14 jogos, óculos e pistola. Preço a combinar. Juliana, tel (011) 288-3558, São Paulo.

R Turbo Game - na garantia, com 4 cartuchos, por um Master System. Saulo N. dos Santos, R. Arroio Bonito, 85, cj São Nicolau, CEP 03254-001, São Paulo.

R Dynavision 3 - completo, 2 cartuchos, por Mortal Kombat 2 do SNES, walkman digital ou Game Gear. Flávio, tel (011) 702-2146, São Paulo..

V R Controle para SNES - por R$ 15,00, e Street Fighter II 1/2 turbo, por R$ 35,00, ou troco por cartucho de meu interesse. Só para pessoas de São Paulo, Eduardo, tel (011) 957-0442, São Paulo.

V SNES - e o game Super Mario World. Dimas ou Rosa, tel (011) 202-0993, São Paulo.

C Pense Bem - ou troco por Master System com 2 controles e mais alguma coisa de meu interesse. Márcio da Silva, R. Marques de Marica, 993, casa 5, CEP 04252-000, São Paulo.

R V - Cartuchos SNES e Mega - mais revistas VideoGame antigas (em bom estado) e importadas. Gilberto, tel (011) 575-9713, São Paulo.

V Game Gear - 2 cartuchos, por R$ 160,00. Também vendo Streets of Rage 2, por R$ 40,00 e Fighting Masters, por R$ 15,00, ambas para Mega. Ricardo, tel (011) 262-5908, São Paulo.

V Street Fighter 2 para Mega - mais controle de 6 botões, por R$ 70,00. Marcelo, tel (011) 829-0617, São Paulo.

R Cartuchos de Mega Drive - Super Futebol, GP de Mônaco, Joe Montana Football II e Paperboy 2 por outras de meu interesse, Também troco os quatro jogos por Virtua Racing, Fifa Soccer 95 ou Jungle Strike. Everton, tel (011) 413-5889, Santo André.

R Relógio Iron Man - por dois cartuchos de SNES de meu interesse. Ricardo, tel (0132) 34-2584, SantosSilva, R. Rio Grande do Norte, 36, CEP 13220-000, Várzea Paulista.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

CLUBES

Maniacs Game Club
Especialista em SNES e NES, o MGC oferece revista quinzenal com os melhores lançamentos, classificados, arquivo de dicas, serviço especial para iniciantes, dúvidas respondidas por nossos pilotos e muito mais! Tudo o que você precisa saber para se tornar um sócio desse clube super estruturado, é escrever para: Rua da Liberdade, 27, CEP 65000-000, São Luís, MA.

Power Mutant Club
Especialista em Super NES e Mega Drive. Envie R$ 2,00, que você receberá o jornal dos feras, cheio de dicas, posteres, os adesivos mutantes e um broche do PMC. Os primeiros 300 sócios concorrerão a 10 cartuchos de SNES e 10 de Mega Drive. Rua Washington, 36, CEP 93420-500, Novo Hamburgo, RS.

Super NES Game Club
Somos especializados em NES e SNES. Publicamos as dicas solicitadas em uma seção do nosso jornal mensal, editado em computador. Em breve sortearemos jogos originais dos dois sistemas. Mande R$ 2,00 agora e mais R$ 2,00 a cada dois meses, junto a seus dados pessoais e de seu console, para: Av. Hélio Lobo, 620, CEP 04359-000, São Paulo,SP.

Super Street Fighter Game's Club
Trabalhamos com Mega Drive, SNES, Game Boy, 32X, 3DO, Arcade, Saturn e futuramente Ultra 64. Todo mês enviaremos um jornal com dicas e muitas novidades. Envie R$ 2,00 e duas fotos 3x4 para carteirinha e registro, mais R$ 3,00 para o jornalzinho, aos cuidados de Ryu Master. Rua Garcia Redondo, 67, ap 303, CEP 20775-170, Rio de Janeiro, RJ.

The King of Games Club
Para participar, basta mandar uma carta com sua dica ou dúvida de todos os sistemas, e um selo para resposta. Não é preciso pagar nada. É grátis! Mande sua carta hoje mesmo para: Travessa Laurindo da Silva Carvalho, 50, CEP 13256-032, Itatiba, SP.

Central Games Club
Fornecemos aos associados uma revista mensal completa, não só de dicas para Mega, Master, Game Gear, Sega-CD e SNES, mas também de lançamentos de consoles e jogos. No primeiro mês, haverá também uma edição especial de luta. Para receber 4 exemplares, é só enviar R$ 4,00 ou R$ 4,75, que dá direito também a receber o especial, junto a seus dados pessoais e uma foto 3x4. Os primeiros 60 sócios concorrerão a um controle de 6 botões para Mega Drive. Escreva para: Rua Agostinho Lattari, 613, CEP 03125-080, São Paulo, SP.

The Games
E aí, cambada de viciados em games, se vocês querem um clube decente, associem-se ao The Games. Temos jornal mensal computadorizado, com mais de 10 páginas de dicas para todos os sistemas, sorteios e promoções. Mande uma carta, com R$ 3,00, para Rua Rolando Rolemberg, 31, centro, CEP 13560-360, São Carlos, SP

cartas

Boca no Trombone

Nas edições 43 e 44 foram publicadas cartas de leitores parabenizando e criticando o número de páginas destinadas aos computadores. Concordo com as duas partes: apesar de não ter computador, leio as matérias com interesse e acho os títulos de multimídia incríveis. Por outro lado, acho que o número de páginas destinadas aos computadores tem aumentado muito. Por exemplo, Donkey Kong Country (SNES) teve apenas 2 páginas na ed. 43 e 3 na ed. 45, quando merecia uma edição especial. Também sinto falta de matérias dos games de 8 bits, em falta desde a edição 41. A solução é uma só: que tal aumentar o número de páginas da revista (afinal, a concorrente tem quase o dobro, só que não com a mesma qualidade)? E que tal publicar, todo mês, uma página 3-D, tipo olho mágico, com os personagens famosos dos games?

Klivis Barbosa de Lima
Ceilândia, DF

Você está cheio de razão, Klivis. Tanto que, desde a edição 47, o número de páginas destinadas aos videogames aumentou. A revista tinha, no total, 56 páginas na edição 46. Agora são 60 páginas só para os videogames. E mais o suplemento Home Computing, com 16 páginas, totalizando 72. Com isso, agradamos a todos: tem muitos games, quase todos detonados, a seção 8 bits voltou, entraram os novos 32 bits, e os computadores não foram esquecidos. Para completar, fechamos o pacote com um superposter, todo mês. Esperamos que você e todos os leitores gostem das novidades. E, se não gostarem, continuem reclamando. Só assim teremos uma VideoGame cada vez melhor.

TMNT - Tournament Fighters

Queria saber se há um truque para deixar TMNT - Tournament Fighters (SNES) mais rápido. Ouvi dizer também que o game, quando nessa situação, permite que Leonardo fique invisível ao executar seu especial no canto da tela. É verdade?

Fábio Rodrigues Todão
Guarulhos, SP

Quase verdade, Fábio! O game fica mais rápido ainda, mas Leonardo não fica invisível. Eis o truque: durante a tela de abertura, digite esta seqüência no controle 2:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, B, A

Se você fizer certo, ouvirá uma menina dizer "excellent". Sacou?

Desbloqueio

É o seguinte: comprei um SNES nos EUA e mandei desbloquear. Assim mesmo alguns cartuchos não funcionam. Voltei na loja e me informaram que, mesmo desbloqueado, meu console não iria rodar alguns jogos. O que fazer? Desbloquear em outro lugar? Ou comprar um adaptador?

Italo F. Reginatto
Viamão, RS

Italo, é o seguinte: o tal "desbloqueio" é um artifício para que seu console possa funcionar com cartuchos piratas, portanto, totalmente desaconselhável - e ilegal. Aliás, o bloqueio existe exatamente para evitar que se utilizem esses games, que desrespeitam os direitos autorais dos produtores e podem até danificar o console. Sem qualquer desbloqueio, seu console SNES pode rodar qualquer cartucho original Playtronic ou Nintendo, com o selo de garantia do fabricante. Falou?

Super Game Boy

Gostaria de saber mais sobre o adaptador para os cartuchos do Game Boy no Super NES, e algumas previsões sobre Mortal Kombat III.

Fabiano Zem C.
Curitiba, PR

O Super Game Boy foi lançado no Brasil no final de 94 pela Playtronic. Trata-se de um adaptador para que os cartuchos de Game Boy passem a rodar no Super Nintendo (com imagem na TV!). Tem a forma de um cartucho do SNES, com um encaixe onde entra o cartucho do Game Boy. Basta "espetar" o adaptador no SNES, como se fosse um jogo normal. Funciona com qualquer cartucho do portátil, e permite escolher a cor de fundo da tela. Há ainda jogos do Game Boy coloridos - mas que, claro, só terão cor se jogados no SNES. Sobre MKIII basta dar uma olhadinha em bits, nesta edição.

Mega 32X

O Mega 32X é compatível com o Sega CD? Qualquer cart do Mega encaixa no 32X? Caso sim, seus gráficos são melhorados? Finalmente, o 32X precisa de um adaptador AC, como o Mega e o Sega CD?

Artur de Souza Aragão
Rio de Janeiro, RJ

O Mega 32X é totalmente compatível com o Sega CD. Os cartuchos de Mega encaixam - e rodam! - sem problemas, só que iguaizinhos, sem melhorias nos gráficos. E o Mega 32X precisa de um adaptador AC. No caso do conjunto Mega, Mega 32X e Sega CD, serão três adaptadores.



Game Radical



Valdemir de Brito Cordeiro
Guarapuava - PR



Rafael Picardt
São Paulo - SP



Klivis Barbosa de Lima
Ceilândia Sul - DF



Marcus Vinícius
Belo Horizonte - MG



Claudiomar C. C. Andrade
São Paulo - SP



Fernando Farias de Sales
Fortaleza - CE



Luriberg França Costa
São Bernardo do Campo - SP



Warley Madureira
Pedro Leopoldo - MG

mande seu desenho para videogame, seção game radical - rua alice de castro, 60, vila mariana, cep 04015-903, São Paulo, SP



Júlio Guimarães de Trindade
Niterói - RJ



André D. C. Carvalho
Paranaguá - PR



Nery Lúcio de Freitas
Rio de Janeiro - RJ

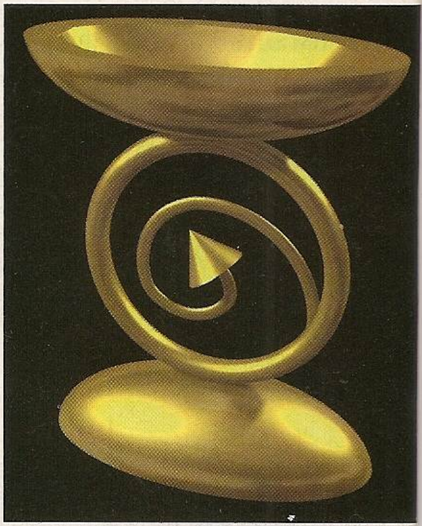


Robson Santos da Silva
Rio de Janeiro - RJ



GALERIA DOS FERAS

Desta vez a galera arrebentou! Tem recorde novo em Taz-Mania, Axelay, Super Punch-Out... Pra não falar nos 101% em Donkey Kong Country, do Gabriel! Fiquem espertos: nesta edição, mais desafios para vocês detonarem.



Desenho deste troféu: *Alexandre Thallinger*

	GAME	NOME	ESCORE
SNES			
CLÁSSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (1)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Dionísio Cason	2.698.310
	Axelay (N)	Dionísio Cason	5.213.770
HOT GAMES	Final Fight 2 (N)	Dionísio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (N)	Dionísio Cason	27.749.550
	Return of Jedi		
	R-Type 3		
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures		
DESAFIO	Super Punch-out (Gabby Yay) (N)	Sandro P. Guerra	Best time: 0'08"94
	Donkey Kong Country (N)	Gabriel Haver	101%
	Pac Man 2		
MEGA			
CLÁSSICOS	Pit Fighter (5)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III (3)	Irwing C. Avila	1.250.098
	Air Buster (N)	Dionísio Cason	1.671.400
HOT GAMES	Sonic & Knuckles		
	Ristar		
	Pitfall		
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2		
	Calstlevania		
MASTER			
CLÁSSICOS	The Secret of Shinobi (10)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (N)	Vulcan Macaw	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (1)	Cesar Medeiros	Best Lap 1'12"380
	Sim City 2.000 (N)	Rodrigo C. Ventura	84.542.760

Mande a foto com o recorde, ou tela do fim do game, para

DESAFIOS

R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana
CEP 04015-903 - São Paulo, SP.

NÃO ESQUEÇA
de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida.

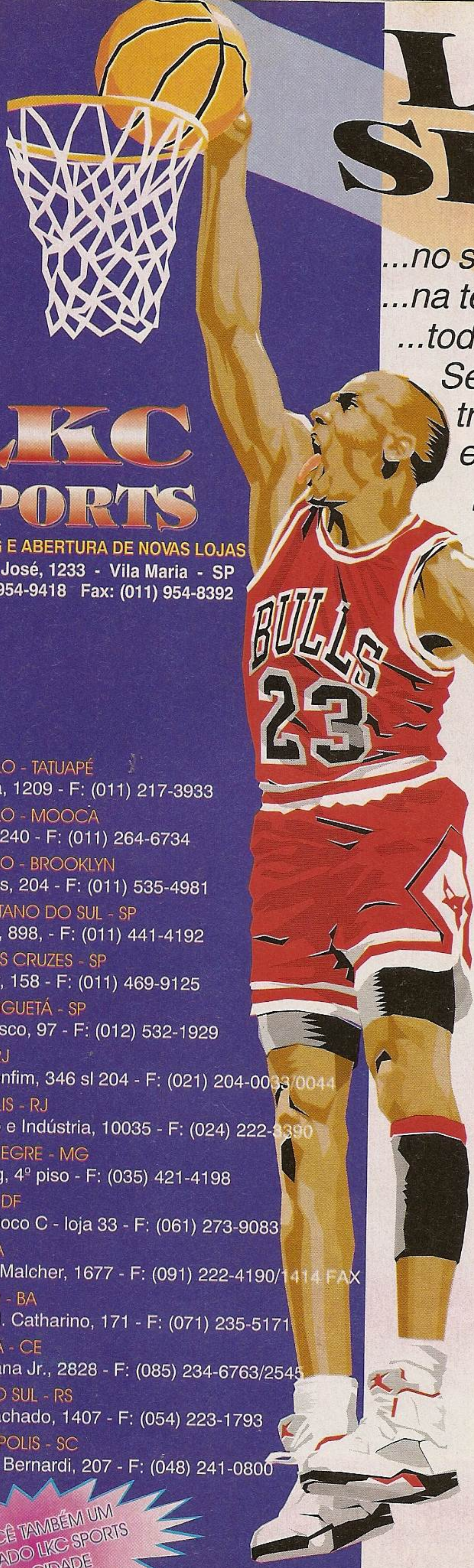
O **"N"** indica recorde novo

LKC NA SEXTA...

...no sábado
...na terça
...todos os dias da semana !

Se você procura os bonés mais transados, as camisetas mais legais e agora os patins mais radicais pode passar em qualquer loja da LKC SPORTS e sair de lá vestindo tudo que existe de mais novo no mercado esportivo.

Todas as lojas estão repletas de produtos que você vai adorar. Não erre mais a cesta, acertando na LKC SPORTS.



LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP
Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1209 - F: (011) 217-3933
LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (012) 532-1929
LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044
LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390
LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
LKC FLORIANÓPOLIS - SC
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (048) 241-0800

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM FRANQUEADO LKC SPORTS NA SUA CIDADE



PATINS EXCLUSIVO LKC

SNES



Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 9

PERFECT ELEVEN

Tipo: Esporte
Fabricante: Konami
Memória: 16 Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 2

COMANDOS

B: passe curto
A: passe longo
X: chute a gol
Y: Turbo
R: troca de jogador

Perfec Eleven é um cart de futebol que chegou para arrasar com todos os outros. É o primeiro jogo do esporte bretão feito pela Konami para SNES e valeu a pena esperar: os gráficos são ótimos e a jogabilidade perfeita. Mas o que mais chama atenção é mesmo a narração da partida. Lance a lance, há um locutor descrevendo as suas jogadas. Pena que ainda só se possa escutar em japonês.

O requinte gráfico é tanto que se dá ao luxo de ter detalhes pessoais dos jogadores. Dá para conferir, por exemplo, o famoso rabinho de cavalo do Roberto Baggio, que tanto sucesso fez entre as meninas durante a Copa dos EUA. Também presentes a cabeleira mais avantajada do Valderrama e a carequinha do Lechkov.

O cart oferece várias opções de jogo: modo de exibição (no qual você pratica contra o computador, um amigo ou assiste a uma partida com os dois times controlados pela máquina); International Cup (a famosa Copa do Mundo); World Series (um outro campeonato mundial); Asian Ligue (reescreva a história e coloque o Japão na Copa); Training (antes de mais nada, treinar é sempre bom); com o Options você pode mudar tudo o que quiser no jogo.

Quando o adversário for bater uma falta, o melhor é ir mudando (botão R) o jogador da barreira.



Na escolha do tipo de campo, você pode optar por campo seco, com chuva, neve...



A saída é decidida no tradicional cara ou coroa



Não se assuste com os nomes japoneses: você pode mudar o nome jogadores e as cores do uniforme e assim formar a sua seleção.



As estratégias de jogo são bem variadas. Dá até para fazer c a sua defesa saia toda junta e deixe o atacante adversário em dimento, a famosa linha burra



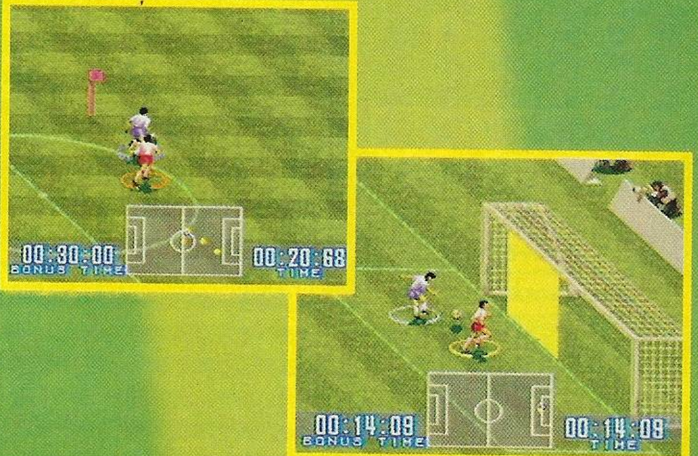
Quer dar uma de craque? Ao receber uma bola matando no peito, fique parado e aperte B ou A. O jogador pode dar uma bicicleta (← + A) ou um peixinho (→ + A) ou ainda um chute bem louco.



Olha o lateral Jorginho dando um chapéu no italiano Signori. Para realizar uma jogada assim vá correndo com o botão Y apertado. Ao chegar perto do adversário, solte o Y e o direcional e aperte A.



As carinhas ao lado dos nomes dos jogadores indicam quem está mais cansado, podendo ser substituído.



Antes de iniciar uma partida, vá para opção de treino. Lá você poderá se familiarizar com os controles, aprender a diblar e a chutar e de quebra pode ensaiar algumas jogadas de craque.



Jogadores com um perfil característico são facilmente reconhecidos no game. Veja só o Valderrama, da Colômbia, e seu famoso cabelão.



No replay dá para ver as belas jogadas de vários modos. Como este golaço de R. baggio contra a Colômbia.

SNES

Gráficos 8
Música 10
Jogabilidade 9

Tipo: Tiro
Fabricante: Konami
Memória: 16 Megabits
Fases:
Jogadores: 1

COMANDOS

B: Tiro e míssel
Y: Power-Up
A: Usar poder do sino

Não há muitos segredos para passar pelos chefes deste jogo: é só mandar muitos tiros neles e ficar esperto para desviar dos ataques



GOKUJYOU PARODIUS

Uma equipe de programadores da Konami, apaixonados por jogos de nave, teve a idéia de fazer um game que tirasse um sarro do jogos de tiro e que, ao mesmo tempo, fosse bem jogável. Inspirado num dos carros chefes da Konami, o game Gradius, surgiu Parodius (paródia + Gradius). Primeiro no PC Engine, depois no Super Famicom e Game Boy, Parodius colocava, ao invés de criaturas horripilantes, pingüins, polvos e até porcos com asas. Isso sem contar as mulheres gigantes que viraram marca registrada do Parodius. Como se não bastasse, a turma da Konami veio com músicas bem conhecidas da série Gradius e versões de clássicos da música clássica, como Vivaldi e Tchaikovsky.

Após um enorme sucesso, Parodius chegou aos arcades japoneses com a opção de dois jogadores simultâneos e de escolher entre vários personagens. A versão do Playstation é idêntica ao do fliper e ainda tem o primeiro Parodius. Mas a versãp para SNES tem quatro personagens a mais: Go Emon e Ebisumaru (Kid Ying e Dr. Yang do *Legend of Mystical Ninja*) e Drakula-Kun e Kid Dracula (do jogo *Kid Dracula* para Nintendinho).

O jogo em si é simples: é só ir voando e atirando nos inimigos. Mas isso não vai ser nada fácil, pois Parodius é um jogo bem difícil. E não se pode descartar a possibilidade de deles te matarem de rir antes de você acertar um tiro.



Power Up: cada quadrinho desses ser uma coisa. Tiro, mísseis e e mais poderosos, além da possibil dediminuir tamanho e aumentar velocidade são as opções



Mudando a cor dos sinos (é só fica do tiros neles), você pode ganhar ba, tiro estranho, invencibilidade tos ou barreira. Mas se você exag der muitos tiros no sino, ele expl



Além de engraçadas, as imagen bém estão bastante caprichad fundas mudam de uma fase para

CHEFES



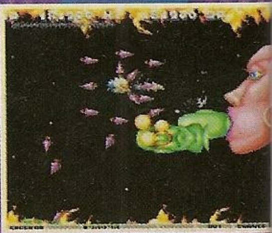
PRIMEIRA FASE



SEGUNDA FASE



TERCEIRA FASE



FASE ALEATÓRIA



QUARTA FASE



QUINTA FASE



SEXTA FASE



FASE ESPECIAL

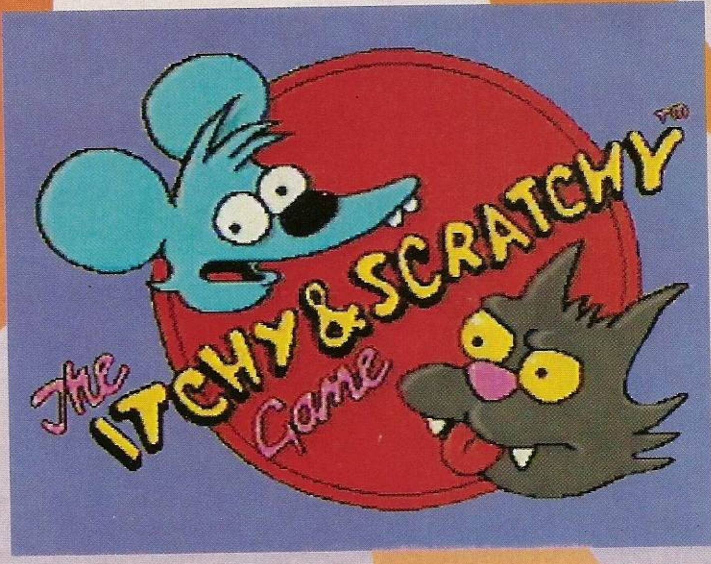
SNES

Gráficos 9
Música 7
Jogabilidade 9

Tipo: Ação
Fabricante:
Memória: não divulgada
Fases: não divulgada
Jogadores: 1

COMANDOS

Y: Arma
B: Pulo
A: Corrida
X: Mudar a arma







Não é à toa que o desenho do Comichão e Coçadinha é o preferido do Bart Simpson. A violência gratuita do show, que é uma paródia descarada do Tom e Jerry, é uma festa para a geração Mortal Kombat. O desenho passa de vez em quando nos Simpsons durante o show do palhaço Krusty e é encarado naturalmente pelos habitantes de Springfield. Na verdade, os produtores do desenho dos Simpsons querem mostrar a violência que as crianças de hoje vêem na TV. Mas quem se importa com isso? O importante é que o desenho é muito engraçado e o jogo também. Em "The Itchy and Scratchy Show", o jogador assume a pele do camundongo que deve estraçalhar o gato de todas as maneiras possíveis e impossíveis. Coitado do bichano... mas, a vida é dura assim mesmo. A arma básica do game é o martelo, mas cada fase apresenta várias armas diferentes para se escaldar o gato. Entretanto, essas armas ficam disponíveis também para o gato. Portanto, se cuida. Há também ícones para encher energia, para dar uma corrida e de vidas. Cada fase acaba quando a energia do gato acaba, aí ele volta em alguma engenhoca maluca que você derrota usando a arma especial (botão X). Para quem curte os Simpsons ou se diverte com cenas engraçadas, este Comichão e Coçadinha é um prato cheio.

GATO DE SETE VIDAS

Talvez a melhor coisa em The Itchy Scratchy Game seja o espírito de toon que está presente o tempo in no jogo. E as mortes são o que h mais engraçado. Se você já assist Simpsons, sabe que Comichão e Co nha botam mesmo para quebrar. uma olhada em algumas mortes do













Usando o queijo com o botão A, você ganha uma rapidez temporária.



Vasculhe os fins de tela para encontrar vidas.



Não acione o botão vermelho piscando. É uma armadilha contra você.



Batendo nos gatinhos você ganha a arma para matar o chefe



As armas variam de acordo com o tema da fase



Não é só o gato que tem várias mortes espetaculares




TOH SHIN DEN

Gráficos 9
Música 9
Jogabilidade 9

Tipo: Luta
Fabricante: Takara
Memória: Não divulgada
Fases: Indefinidas
Jogadores: 2

Se você babou com Virtua Fighter, para o Saturn, prepare-se: Toh Shin Den veio para arrasar. Gráficos estonteantes, zoom animal e, mesmo levando-se em conta os gráficos poligonais, os personagens têm definição incrível. Isso sem falar na jogabilidade, simplesmente perfeita.

Golpes é que não faltam. Cada lutador tem seu Super Attack, que só pode ser aplicado quando o medidor de energia estiver ba piscando. Mas se você chegar aos chefes do com qualquer personagem e sem perder ne ma luta, inclusive com os chefes, prepar para uma surpresa. O seu personagem va nhar um ultra golpe especial, que pode ser cado mesmo que a sua energia esteja alta.

TODOS OS GOLPES!

MONDO

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘ + arma ou R1

GEAR ATACK:
← ↙ ↓ ↘ → + arma ou R2

SPECIAL:
(no ar) ↓ ↘ → + arma

SUPER ATTACK:
↓ ↘ → ↓ ↘ → ← +
▼ ou R1 + R2



RUN-GO

MAGIA:
↓ ↘ → + arma ou R1

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘ + chute ou R2

SPECIAL ATTACKS:
→ ↘ ↓ ↙ ← +
arma ↓ ↘ → ← + arma

SUPER ATTACK:
← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +
▼ ou R1 + R2



KAYIN

MAGIA:
↓ ↘ → + arma ou R1

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘ + arma ou R2

SPECIAL ATTACKS:
↓ ↙ ← + chute
(pode ser aéreo)

SUPER ATTACK:
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +
▼ ou R1 + R2



FO-FAI

MAGIA:
→ ↘ ↓ ↙ ← + arma ou R1

FACÃO:
↓ ↙ ← + chute ou R2

SPECIAL:
→ ↘ ↓ ↙ ← +
arma ← ↙ ↓ ↘ + arma

SUPER ATTACK:
→ ← ↙ ↓ ↘ → ← +
▼ ou R1 + R2





Você pode configurar o controle da maneira que quiser

Aqui você escolhe seu lutador

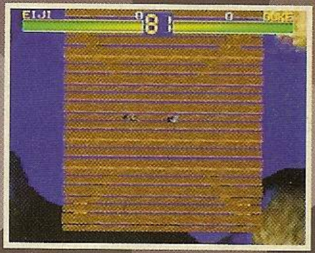


Uma das coisas que chama a atenção em *Toh Shin Den* é a movimentação dos lutadores. Com os botões L1 e L2 você dá uma cambalhota e pode até ficar atrás do oponente: um verdadeiro show de jogabilidade. Além disso, é bem fácil detonar com as magias: você pode fazer o movimento com o direcional ou simplesmente usar R1 ou R2. Finalmente, há três tipos de ponto de vista para escolher. Dê uma sacada na que você achar melhor e... porrada neles!

VISÕES DIFERENTES!







ELLIS



MAGIA:
↓ ↙ ← + chute ou R1

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘ + arma ou R2

SPECIAL:
no ar ↓ ↙ ← + chute
no ar ↓ ↙ ← + arma

SUPER ATTACK:
→ ← → ← +
▼ ou R1 + R2

DUKE



MAGIA:
← → ↘ ↓ + arma ou R1

SWORD ATTACK:
↓ ↘ → + arma ou R1

SPECIAL:
no ar ↓ ↘ → + arma
→ ↙ ↓ ↘ + arma

SUPER ATTACK:
← ↙ ↓ ↘ → ← + ▼
ou R1 + R2

EIJI



MAGIA:
↓ ↘ → + arma ou R1

DRAGON PUNCH:
→ ↓ ↘ + arma ou R2

SPECIAL ATTACKS:
↘ + chute
(no ar) ↓ ↙ ← + chute

SUPER ATTACK:
↓ ↘ → → ↓ ↙ +
▼ ou R1 + R2

SOFIA



MAGIA:
↓ ↙ ← + arma ou R1

GIRO:
→ ↘ ↓ ↙ ← + arma ou R2

SPECIAL:
↓ ↘ → + arma

SUPER ATTACK:
→ ← → ← +
▼ ou R1 + R2

SATURN

Gráficos 10

Música 10

Jogabilidade 9

Tipo: esporte
Fabricante: Sega
Memória: ND
Fases: indefinidas
Jogadores: 1 ou 2

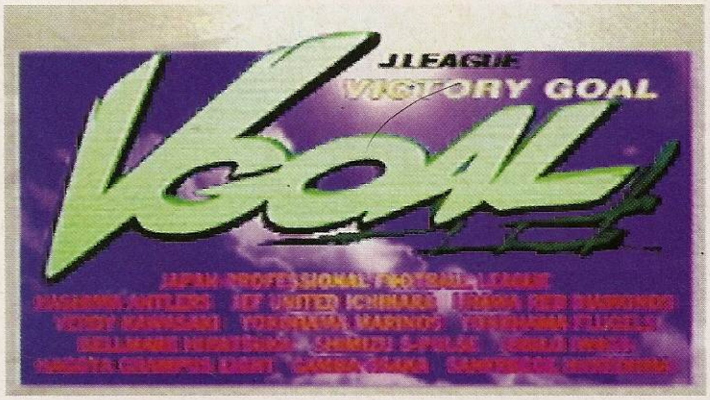
COMANDOS

Botão A:
chute forte (com bola),
carrinho (sem bola)

Botão B:
passe (com bola),
desarme (sem bola)

Botão C:
cruza (com bola),
muda jogador
(sem bola)

Os comandos podem ser alterados na tela de opções.





Aqui você pode mudar a tática (4-2-4, líbero etc) do time, os jogadores, goleiro automático ou manual, Formação (ofensiva ou defensiva).

Japonês entende de futeb
Bem, se assistirmos às partidas
campeonato japonês vamos ver
eles ainda têm muito o que apr
der, mas estão se esforçando. A
ra, se a conversar é levar o fut
para as telas de videogame,
são campeões. *VGoal* tem t
para agradar não só aos gamem
acos como a todos os fãs do es
te bretão. Para começar, dá para
colher o tipo de visão do campo,
sim como nos melhores game
corrida. São três tipos diferente
ponto de vista, tanto para a p
da quanto no replay. O som da
cida também é demais: há dois t
de gritos para cada time. São 1
mes da J-League, a primeira div
do campeonato japonês, mas
também pode escolher outros
dos: Exibição, S-League, Tor
Super Star ou Super Star Pênal
não se assuste se encontrar ro
conhecidos nas fichas dos jog
res: brasileiros como Alcindo e
nardo podem ser escalados no
time. Se VGoal já está legal as
imagine quando tiver times e
peus e sul-americanos. Vamo
perar para ver.



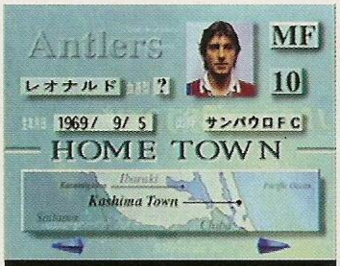




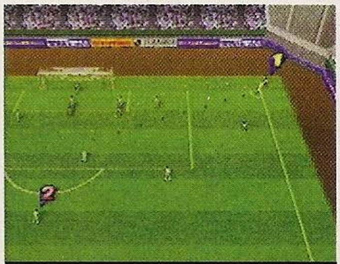
Dá para visualizar a jogada de várias maneiras diferentes, é só usar L e R do controle



POR ENQUANTO, VOCÊ SÓ TEM A OPÇÃO DE ESCOLHER OS TIMES DA LIGUA JAPONESA. QUEM SABE A VERSÃO AMERICANA TRAGA AS SELEÇÕES DO MUNDO INTEIRO



Na opção Profile, você pode ver a ficha de cada jogador. Confira a do tetracampeão Leonardo, jogador do Kashima Antlers.



Bata o escanteio no primeiro pau (é só controlar a força e a direção da bola). Na confusão, aumentam as chances de fazer um gol.



*O mapa do campo indica a p
ção dos seus companheiros
adversários. É útil para ac
lançamentos longos.*

Gráficos 7
Música 7
Jogabilidade 7



GALE RACER

Tipo: corrida
Fabricante: Sega
Memória: não divulgada
Fases: 6
Jogadores: 1 ou 2

COMANDOS

A ou C: breque
B: acelerador
L: faróis
R: limpador de pára-brisas



Para não ter dúvidas de que Gala Race é a continuação de Rad Mobile, logo no começo aparece uma faixa com o nome do antigo jogo.



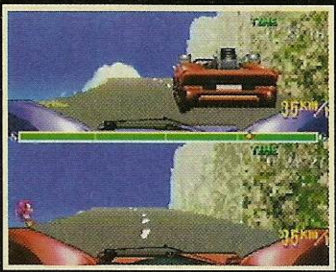
Assim que aparece um carro rival, ele é logo identificado. Fique esperto, porque os outros corredores não são do tipo que jogam limpo.



Desabou uma tempestade? Não se preocupe, pois o seu limpador de pára-brisas (botão R) funciona direitinho.



A inclinação da pista é animal: para não se esborrachar, mantenha o carro em cima das faixas.



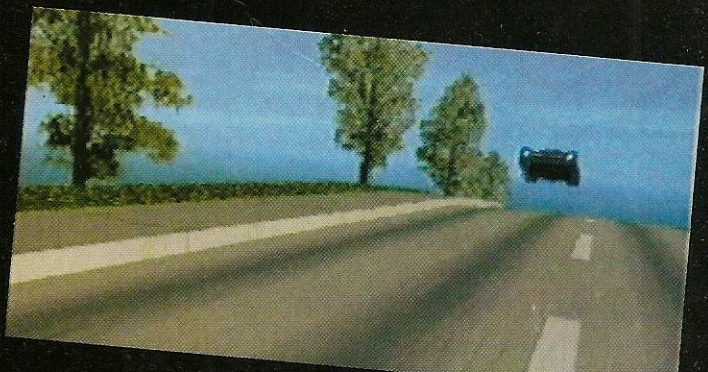
Quando se joga na opção para dois jogadores, a tela se divide em duas e o outro carro vai ter o Knuckles.



Alguns de seus rivais são da categoria peso-pesado. Dá uma sacada neste caminhão.



À noite, não se esqueça de ligar os faróis (botão L).



Alguém se lembra do clássico *Rad Mobile*, o primeiro arcade de 32 bits? Se você sente saudades dele, não vá procurar a sua continuação nos fliperamas: ela está saindo para um sistema doméstico, o Sega Saturno, e se chama *Gale Racer*. Há alguns pontos que lembram a velha versão: o bonequinho do Sonic no retrovissor do carro, curvas acentuadas e estreitas, a palavra "rival" em cima dos carros, faróis ao se dirigir no escuro e limpadores de pára-brisas na chuva e os atalhos. Na versão para dois jogadores, quem está na frente fica com um mascote no retrovisor: o do primeiro jogador é o Sonic e o do segundo é o Knuckles. Mas fora esse detalhe, o modo versus não anima muito.

São seis áreas que devem ser percorridas, totalizando 20 pistas. E cada uma mais difícil que a outra. Quanto menos tempo você fizer em uma pista, o que sobrar vai contar para a pista seguinte. A animação da abertura é animal, mas o jogo tem uma grande mancada: a sensação de velocidade (ou a falta dela). O marcador do seu carro está apontando 300 km/h e as imagens ficam quase paradas, como se você estivesse dirigindo uma carroça.

A melhor dica para evitar de ficar batendo nos outros carros ou cair fora da pista é manter o carro em cima da faixa branca. De resto é só seguir o bom senso, como tirar o pé do acelerador quando for fazer uma curva. Se tudo isso não parece muito atrativo, pense em *Gale Racer* como um aperitivo para o *Daytona*.

3DO

Gráficos 9
Música 7,5
Jogabilidade 8

Tipo:
Vídeo Interativo/
Ação-aventura
Fabricante:
Media Entertainment
Memória:
não divulgada
Fases: 8





Não aperte o botão B desesperadamente. A lógica é a seguinte: quanto mais rápido você apertar, mais lenta vai ser a reação do seu personagem. Ou seja, você vai ter que encontra o ritmo certo para sobreviver.

Dragon's Lair era um jogo maravilhoso... Pena que extremamente complicado. Para poder jogar, tinhamos que decorar todos os movimentos. Strahl é igualmente bonito, mas mostra na tela todos os movimentos que temos que fazer. Se isso tira a graça do game? Bem, a idéia de vídeo interativo é quase como se o console brincasse sozinho. Mas a moleza não é tão grande assim e dá para se divertir.

Você pode começar o jogo em uma das três fases correspondentes a um dos cristais ou figuras que um simpático senhor encapuzado apresenta . A melhor opção é começar pelo cristal vermelho, assim você já vai se acostumando com o esquema do jogo. É claro que, mais para frente, você vai ter que cumprir todas as fases. Para saber toda a seqüência e movimentos, é só dar uma olhada nas dicas.

SEQUÊNCIA 1



CRISTAL VERMELHO:
↓ ← B A B ↑ ← ↑ → ↑ ↑
A ↑ A A A ↑ → A ←

SEQUÊNCIA 2



MENINA:
→ → B B B A → A ← ← ← A A A
B ← → ← → ← → ← ← → ↑
→ A A A B

SEQUÊNCIA 3



MONSTRO:
→ B → ↓ ↓ B → ↑ ← ← →
A ↑ A

SEQUÊNCIA 4



FANTASMA:
→ A → ← ← → ← ← ↑
A ← ← ← → B ← ↓ ↑ ↑
→ → ← → ↑

SEQUÊNCIA 5



MENINO:
→ A B B A

SEQUÊNCIA 6



DRAGÃO AZUL:
← ← ← ← ↑ ↑ ↑ → →
A A A A A B ← ↑ → ← ← ↑
B ↑ ↑ ↑ B

SEQUÊNCIA 7



FLORESTA:
B → B B → B B A A A
→ ↑ A ← B ↑

SEQUÊNCIA 8



ÚLTIMA FASE
→ A ← A ← A A A A A B
← B A A B A

RETURN FIRE

Assim como no cinema, também os games apresentam a sua divisão em gêneros. Talvez os de pancadaria sejam mesmo os preferidos dos gamemaníacos, mas aqueles que curtem (tanto filme como game) os de guerra vão babar com *Return Fire*. A sua missão é simples: localizar e capturar a bandeira verde inimiga (que também é a cor dos edifícios e armas de seus adversários). Cada fase é um mapa diferente e, nos mais avançados, são vários os pontos onde pode estar escondida a bandeira. Para localizá-la e capturá-la, você conta com tanques de guerra, helicópetros, carros de assaltos e jipes.

Em *Return Fire*, a estratégia e a habilidade devem ser usadas em conjunto. Quanto à estratégia, VG dá uma força. Já quanto à habilidade, recomendamos muito treino e paciência. E não se esqueça: não tente passar a fase de cara. Primeiro localize a bandeira adversária e só depois parta para a ignorância! Não se preocupe em destruir casas, hospitais e outras construções "inofensivas". Mas caso você os destrua, vão sair soldados atirando granadas. E já que você não respeita a vida humana mesmo, aproveite e passe com os veículos por cima dos soldados: muito sangue vai ficar espalhado pelo chão.

Gráficos 7
Música 9
Jogabilidade 8

Tipo:
Simulação de guerra
Fabricante: Prolific
Memória:
não divulgada
Fases: indefinidas
Jogadores: 1 ou 2



Na base existem três comandos básicos. Botão A: sai com o veículo escolhido; botão B: checa o mapa da missão; botão C: checa o armamento, número de vidas e o combustível do veículo desejado.



Você começa o jogo com 65 mapas (missões) a escolher. Passando as fases mais avançadas, novas missões aparecerão

CONHEÇA O SEU ARSENAL



HELICÓPTERO

Muito usado em missões de reconhecimento. É rápido, porém pode ser facilmente abatido.



TANQUE

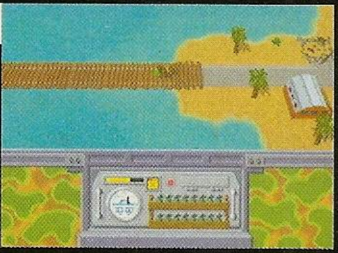
É a arma mais útil ao jogo. Embora lento, é muito resistente e tem um poder de fogo devastador.



CARRO DE ASSALTO

(BLINDADO)

Não leva nenhuma vantagem em relação ao tanque. Também é bastante resistente e com armamento forte, porém é ainda mais lento.



JIPE

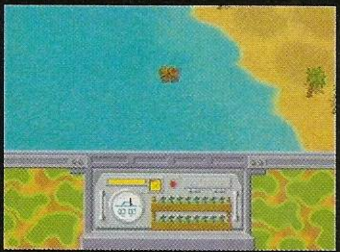
Apesar do baixo poder de fogo, é o veículo mais importante do jogo. Depois de abrir caminho até a bandeira inimiga, é o jipe que vai buscá-la. É rápido e difícil de controlar.

ESTRATÉGIA



Ao começar uma missão, utilize o helicóptero para localizar a bandeira inimiga; use o tanque para abrir o caminho e pegue o jipe para ir até o quartel general inimigo e pegar a bandeira (se necessário, volte de ré em algumas pontes).





Os três veículos terrestres (jipe, tanque e blindado) podem andar na parte mais rasa do oceano (a parte azul claro). Usado o jipe e pressionando o botão B, você poderá também andar à vontade pela parte mais escura.

MEGA 32X

AFTER BURNER

Gráficos 7

Música 8

Jogabilidade 8

After Burner é um daqueles jogos que, graficamente, não impressiona. Mas é diversão garantida, ou melhor, é adrenalina pura. Não que seja muito diferente dos conhecidos jogos de aviões de combate, mas tem mais emoção. Não é nada fácil, por exemplo, evitar a explosão de seu avião, principalmente quando há um míssil ou avião inimigo atrás de você. Por isso, é recomendável um joystick de seis botões: assim que um míssil estiver na sua cola, é só apertar o botão Z para dar o after burner. Ou seja, seu avião vai ficar super turbinado e disparar em alta velocidade.

Há outra boa notícia. Se você perde uma vida assim que utilizou o continue, dê reset para continuar do mesmo ponto. Além disso, o número de continues é infinito e você recomeça o jogo algumas fases (normalmente 4 ou 5) antes de onde parou.

Tipo: Simulador
Fabricante: Sega
Memória: não divulgada
Fases: 23
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: controla o avião
B: Míssil (quantidade limitada)
C ou Mode: Metralhadora Vulcan
X, Y e Z: Muda velocidade
Z: After Burner (super turbo)



Em todas as fases, fique sempre girando sem dar cambalhotas. Nunca pare para esperar o míssil inimigo.



Avião de reabastecimento: ele completa todos os seus mísseis.



Quando o avião pousa, ele é reabastecido e a pista serve como um novo ponto de partida. Ou seja, quando acabarem todas as suas vidas, você continua o jogo deste ponto.



Quando aparecer um avião inimigo atrás de você, a melhor alternativa para fugir é dar cambalhotas (jogue o direcional para um lado e mude rapidamente para o lado oposto).



No desfiladeiro, mantenha a calma: dê apenas toques leves no direcional para fazer as curvas. Se encostar nas paredes, é morte certa.



Para destruir as torres, use somente o botão C. Não é necessário destruir todas, apenas as que estão à sua frente: vai ser o sufuciente para você passar de fase



A partir da fase 19, quando utilizar o continue, você voltará para ela. Ou seja, se morrer nas fases 20, 21 ou 22, voltará para a fase 19



Míssil na traseira, use o after burner (botão Z)

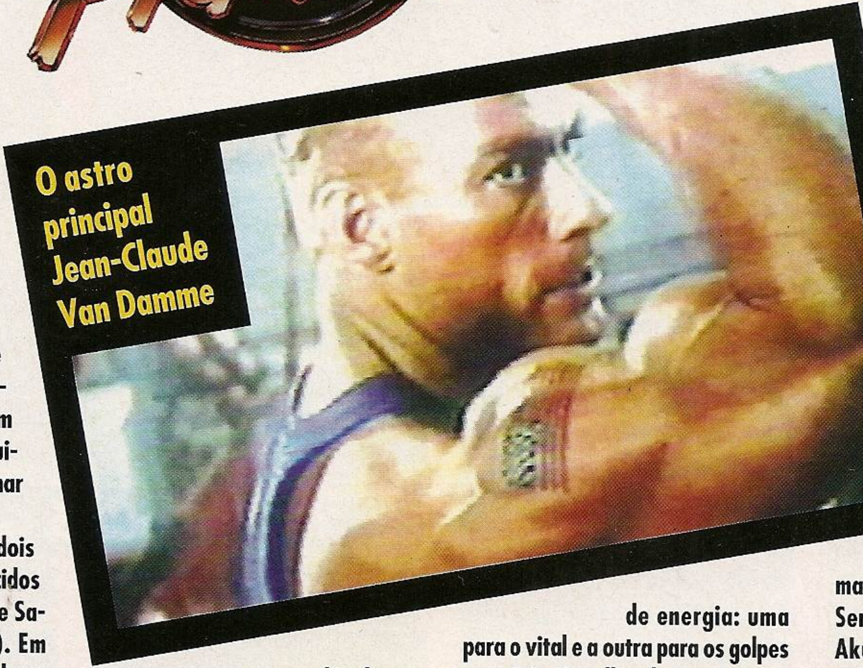


Fim de jogo: de volta ao porta-aviões



Missão cumprida.

Street Fighter



O astro principal Jean-Claude Van Damme

Esperado, aguardado impacientemente por todos os freqüentadores de fliperama, *Street Fighter Movie* pode decepcionar alguns. Mas os fãs de *Mortal Kombat* vão delirar. Isso porque o game play está a cara do *Mortal I* e *II*, já que a equipe que desenvolveu o jogo foi recém-saída da Midway. E tem sangue. Tá certo que não é muito, mas o suficiente para animar a galera.

Para começar, aparecem dois novos personagens desconhecidos (Blade, um soldado de Bison, e Sawada, do exército de Guile). Em compensação mandaram embora Blanka, T. Hawk, Dee Jay, Dhalsim, Fei Long, o cabelo do Guile e do Ken e as coxas da Chun Li. O Blade solta raios pela mão, substitui o Dhalsim como o cuspidor de fogo da turma e tem um golpe anti-voadora que solta facas dos pés. Sawada tem golpes especiais com chutes animais e pode conjurar espadas psíquicas.

Agora também é possível revidar o agarrão, o que aumenta a competitividade. Tem duas barras de energia: uma para o vital e a outra para os golpes especiais. O melhor do jogo é ver os atores dando golpes como o "Spinning Bird Kick" da Chun Li e o "Shoryu-ken" do Ryu e do Ken. Isso sem dizer do Van Damme penteando o cabelo como o Guile digital.

Os atores que fazem a Cammy, Sagat e Zangief estão a cara dos personagens, que têm basicamente os mesmos movimentos de antigamente . Mas têm também alguns golpes novos. Vega, por exemplo, agora também pode jogar a mácara e a garra.

Para escolher o Akuma não é preciso mais nenhuma manha e ele pode dar o Tatsu Maki Senpu Kyaku de fogo. Falando no Akuma, o pessoal bem que podia mandá-lo para o barbeiro! Por enquanto, foi o que deu para sacar do novo jogo da Capcom. E para você que já está lambendo os beiços esperando tanto o filme como Street Fighter Movie, a VG separou umas imagens chocantes. Se liga!



O novo personagem Blade detonado o golpe copiado do Raiden.



Novo golpe de Vega: agora ele atira a máscara e as garras.



O Shoryuken de fogo continua detonante.



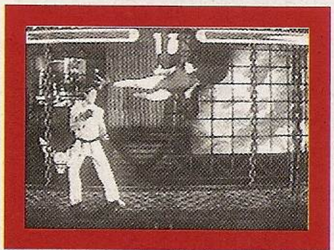
Tela de escolha dos personagens.



Alguns dos atores são muito parecidos com os personagens. Veja só como ficou a Cammy.



Pilão do Zangief no Akuma: os velhos golpes continuam os mesmos.



Cadê as coxas da Chun-Li? A atriz está precisando de umas aulas de aeróbica.



Van Damme inspirou este golpe novo do Guile. Afinal, sem abertura de pernas não ia ser ele.

ARCADE

Killer Instinct

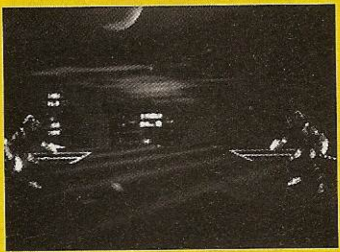
Gráficos 10
Música 10
Jogabilidade 8

Tipo: Luta
Fabricante: Rareware/Nintendo
Memória: não divulgada
Jogadores: 2

SE LIGA NO ZOOM!

Assim como em Toh Shin Den, a visão do jogo muda automaticamente quando os lutadores se afastam ou se aproximam







Enquanto não sai para o poderosíssimo console Ultra 64, *Killer Instinct* só pode ser curtido em arcade. Vale a pena sair de casa para babar nos gráficos hiper-realistas criados pela Silicon Graphics, a mesma empresa que fez *Donkey Kong Country*. Essa tecnologia de criação gráfica em 3D trouxe ao jogo cenários maravilhosos e uma série de recursos como zoom e rotação. É de ficar tonto!

Já na apresentação, os lutadores dão uma amostra do que tanta tecnologia pode fazer com seus movimentos, cuja definição é muito melhor do que nos gráficos digitalizados ou desenhos. Altos efeitos sonoros em explosões e golpes de magia completam a sessão do queixo-caído. Para dar um certo clima de terror às cenas de luta noturnas, a música tem tons graves. Como se não bastasse, entre as vozes digitalizadas existe até barulho de respiração, no caso do cachorrão SabreWulf.

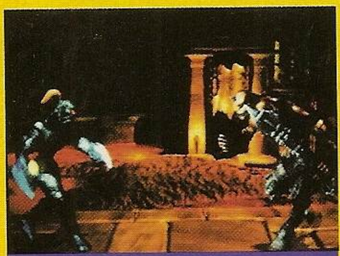
O mais impressionante do jogo são os combos (combinações de golpes). Depois de cada um, aparece na tela a quantidade de golpes dados. E são muitos, porque há vários tipos de combos. Em termos de jogabilidade, Killer Instinct é um pouco lento. Mas a VG resolveu o problema: há uma super dica para ganhar velocidade, na seção VG Tips.

Antes de pegara carteira e sair correndo para os fliperamas que têm o jogo, como a Playland do Shopping Morumbi, em São Paulo, SP, preste atenção nas manhas dos golpes.

Ultra só funciona quando a energia do adversário estiver piscando.
Carregar significa colocar o direcional para a esquerda por dois segundos (← 2 s).
Breaker contra-golpe para combos (neutraliza)

TODOS OS GOLPES

FULGORE



ELECTRIC CHARGE
carregar, →, chute.

UPPERCUT
→ ↓ →, soco.

PROJECTILE REFLECTION
→ ↓ ←, soco.

EYE BOLTS
→ ↓ ↙, chute forte.

ELECTRIC BOLT
↓ ↘ →, soco.

BREAKER
→ ↓ →, soco forte.

FINISH
salto, ↓ ↘ →, chute forte.
A 2 passos, ↓ ↙ ←, soco forte.
A 4 passos, ↓ ↘ →, chute médio;
(antes de dar esse golpe, é preciso ganhar de 3 lutadores)

ULTRA
carregar, →, chute forte, soco fraco 4 vezes, → ↓ →, soco fraco.

COMBO
carregar, →, chute forte, 4 chutes fortes, → ↘ ↓, chute forte, → ↓ →, soco forte.

GLACIUS



BOUNCING ICE BALL
← ↓ →, soco.

SHOULDER DASH
carregar, →, soco.

ICE PICK
→ ↓ ↙, soco fraco.

MELT UPPERCUT
← ↓ →, soco médio ou forte.

BREAKER
← →, soco forte.

FINISH
2 passos, → ← ↓ →, soco médio.
2 passos, → ↘ ↓, chute médio.
← ← ←, chute forte.

ULTRA
carregar, →, carregar + soco médio 4 vezes seguidas, →, soco forte, ↓ ↘ →, soco forte.

COMBO
carregar, →, soco forte, soco médio 4 vezes seguidas, ←, soco médio 4 vezes, ↓ ↘ →, soco forte, ↓ ↘ →, chute forte.

THUNDER



SPINNING CHOP
carregar, →, soco.

FLYING MOHAWK
→ ↓ ←, soco.

FLAMING PHOENIX
← ↓ →, chute.

DIVING HATCHET (NO AR)
→ ↓ ←, soco forte.

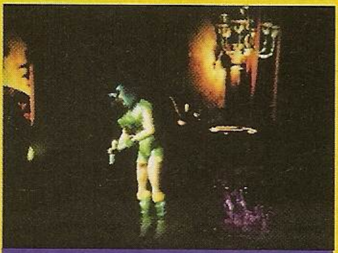
BREAKER
→ ↓ ←, soco médio.

FINISH
colado, ↓ ↙ ←, chute forte. 4 passos, → ← ↓ →, soco forte, ↓ ↓ ↓, soco fraco.

ULTRA
carregar, →, soco forte, carregar + 2 chutes fortes, →, soco fraco. Carregar, →, soco forte, 2 chutes fortes, espera 1 seg., ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, soco médio.

COMBO
carregar, →, soco forte, 2 chutes fortes, ↓ ↙ ←, soco médio, ↓ ↘ →, chute fraco.

ORCHID



BOOMERANG
← ↓ →, soco.

LEOPARD
carregar, →, soco.

UPSIDE-DOWN KICK
carregar, →, chute.

SPINNING BLADE
→ ↓ ↙, soco fraco ou médio.

BREAKER
← →, chute fraco.

FINISH
2 passos, ← ← → →, soco fraco. colado, ↓ → ←, chute fraco, chute forte várias vezes. ← ↓ →, soco forte.

ULTRA
carregar, →, chute forte, carregar + 4 socos fracos, →, soco médio, ← →, soco.

COMBO
carregar, →, chute forte, carregar + 4 socos fracos, →, chute forte, carregar + 4 socos fracos, →, chute forte, carregar.

TJ COMBO



LUNGE PUNCH
carregar, →, soco forte.

FLYING KNEE
carregar, →, chute fraco ou forte.

ROLLING PUNCH
carregar, →, soco médio.

SPINNING BACKFIST
carregar, →, soco fraco.

UPWARD KNEE
carregar, →, chute médio.

BREAKER
← →, chute médio.

FINISH
← ← → →, soco médio. ← ↓ →, chute forte. ↓ ↓ ↓, soco fraco.

ULTRA
carregar, →, soco forte, carregar + 4 socos fracos, →, soco fraco.

COMBO
carregar, →, soco forte, 4 socos fracos, →, soco forte; quando cair, →, soco forte.

RIPTOR



FIREBALL
→ ↓ ←, soco.

SHOULDER CHECK
carregar, →, soco.

FIRE BREATH
→ ↓ ↙, soco forte.

LEAPING CLAWS
carregar, →, chute.

TAIL SWIPE
→ ↓ ↙, chute.

BREAKER
← →, chute forte.

FINISH
2 passos, ↓ ↘ →, soco médio. ← ← ←, chute médio.

ULTRA
carregar, →, chute fraco.

COMBO
carregar, →, soco forte, carregar + 4 chutes médios, →, chute forte, ↓ ↙ ←, soco fraco. carregar, →, chute forte, carregar + chute médio 4 vezes, →, chute forte

SPINAL



SHIELD CHARGE
→ →, soco.

SUPER SLASH
carregar, →, soco médio.

FLAMING SKULL
← ↓ →, soco.

TELEPORT
↓ ↓ ↓, soco ou chute.

MAGIC CHARGE
segure ← e soco fraco.

BREAKER
↓ ↓ ↓, soco médio.

FINISH
3 passos, ← ← ←, chute médio. ← ← ←, chute fraco. ← ↓ →, chute forte.

ULTRA
← →, soco médio.

COMBO
→ →, soco forte, 2 socos fracos, → → →, soco fraco.

JAGO



FIREBALL
← ↓ → + soco

FLYING HEEL
→ ↓ ↙ + chute

BLADE WHIP
→ ↓ ↙ + soco forte

UPPERCUT
→ ↓ → + soco

BREAKER
→ ↓ → + soco médio

FINISH
← → → + soco forte ← ← → → + soco médio → ↓ ← + chute médio

ULTRA
→ ↓ ↙ + soco médio

COMBO
→ ↘ ↓ + chute forte, 3 chutes médios, → ↓ →, soco fraco

SABREWULF



LEAPING UPPERCUT
carregar, → +chute forte

FLAMING BAT
→ ↓ ← + soco

ROLLING SLASH
carregar, → + chute fraco

HOWL
→ ↓ ↙ + chute forte

SPINNING SLASH
carregar, → + soco

BREAKER
← → + chute médio

FINISH
← ← ← + chute médio ← ← → + soco médio → → + soco fraco

ULTRA
carregar, → +chute fraco

COMBO
carregar, → + soco forte, carregar + 4 socos fracos, → + chute forte, ↓ ↙ ← + soco

CINDER



FLAME DIVE
→ → + soco

FIRE HAND
← ← + soco fraco

INVISIBILITY
→ ↓ ← + soco forte

ANTI-PROJECTILE
→ ↓ ← + soco fraco

FLIP AND KICK
→ ↓ → + chute

BREAKER
→ ↓ → + chute

FINISH
← ← ← + soco médio ← ↓ → + chute fraco ← ← ← + chute forte

ULTRA
carregar, → + soco forte

COMBO
carregar, → + soco forte, carregar + 4 socos médios, → + soco forte ou chute forte

MASTER SYSTEM

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

Gráficos **7**

Música **6**

Jogabilidade **7**

Tipo: Aventura/Plataforma
Fabricante: Virgin/ Orion/ NMS
Memória: não divulgada
Fases: 11
Jogadores: 1



Ao matar os inimigos vai jorrar muito sangue na tela.

Robocop versus Terminator é um cart muito cansativo, fácil e que parece mais longo do que realmente é. A semelhança entre as 11 fases e a pouca variedade de inimigos, os mesmos personagens durante todo o jogo, o torna bastante monótono. Até mesmo o chefe da fase 9 é repetido na seguinte. Falta de criatividade.

Outra coisa : todas as fases têm um objetivo (no começo de cada uma delas há uma mensagem explicando o que se deve fazer). Mas dá para terminar a fase sem cumprir objetivo nenhum e não vai ter nenhuma diferença no jogo. Pelo caminho, Robocop vai encontrar poucos itens: armas, vidas e caixas de preenchimento de energia. Itens que estão bem à vista, sendo a única exceção os que estão em uma passagem secreta na quinta fase. Todos os chefes são fáceis de matar, tanto que a sexta, sétima e oitava fases sequer possuem chefe. A melhor coisa do game fica mesmo para os gráficos (bons, considerando que é para um sistema de 8 bits) e os movimentos do Robocop. Mas é pouco para transformar Robocop versus Terminator em um game realmente divertido.

FASES



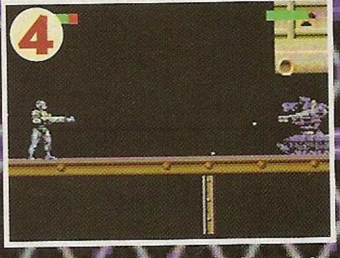
Para acabar com ela é só ficar pulando e atirando. É a maior manha.



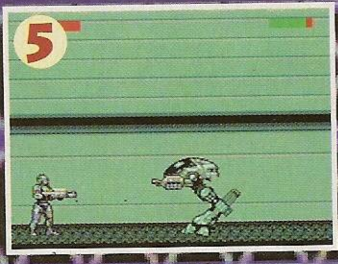
Fique em cima desta plataforma e atire na diagonal.



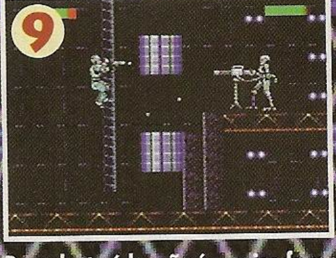
Coloque Robocop no canto oposto ao do inimigo. Quando ele atirar, pule e a atirare ainda estiver no ar.



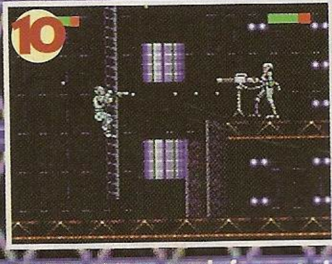
Fique no canto e, assim que o tiro inimigo fizer uma curva, pule para frente e caia atirando. Ao disparar dois tiros, volte para posição original e repita a operação.



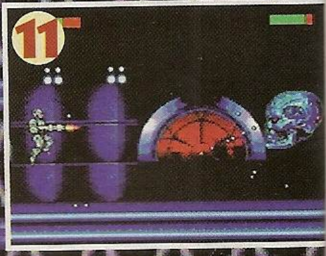
Não tem esquema: é ficar esperto e mandar tiro. Ou seja, é o famoso "ou vai ou racha".



Para destruí-lo, não é preciso fazer nada de especial: é só ficar parado na posição mostrada na a foto e atirar.



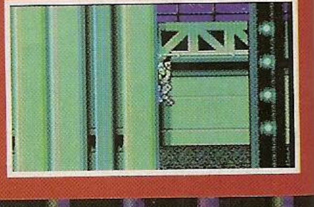
O inimigo é o mesmo da fase anterior, mas agora acertaram sua mira. Tome mais cuidado com os tiros.



Última fase. Você tem duas alternativas: a mais fácil é ficar embaixo da caveira e disparar os tiros para cima. A outra é ficar no canto e pular para frente atirando e sempre voltando para a posição anterior.

Na quinta fase, há uma passagem secreta logo no início: suba nos canos e vá para a esquerda. Entre na porta e vá para a esquerda. Dá para pegar quantas vidas você quiser.





NES

Gráficos 6

Música 6

Jogabilidade 8



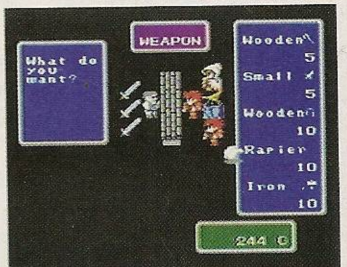
Os fãs do RPG que se preparem: saiu no Brasil o mais clássico jogo para o Nintendinho. Lançado nos EUA em 1990, o jogo estourou em vendas e caiu no gosto do público americano. Agora, cinco anos após seu lançamento, *Final Fantasy* já é considerado um clássico e não deixa nada a dever quando comparado às versões para Super NES. Ou melhor, quase nada: os gráficos e sons são bem simples e sem grande sofistica-ção. Mesmo assim, o jogo vale pela história. Em um mundo dominado pelo mal, surgem quatro guerreiros destinados a salvá-lo. Sua missão é recuperar as quatro esferas mágicas e acabar de uma vez por todas com o poder das trevas.

Mesmo sendo um jogo bastante antigo, *Final Fantasy* tem enigmas sofisticados. O jogo tem até mesmo um "Class Change", que permite a você mudar a classe de seu persona-gem no meio do jogo. Um guerreiro (Fighter), por exemplo, pode se transformar em padre (Priest). Des-ta forma, além de conservar a força e a resistência de um guerreiro, ele ainda poderá usar mágicas. Mas não se esqueça: cada vez que você muda a classe do personagem, este retor-na ao Level 0 (zero). Outra sacada interessante é um passatempo que só pode ser acessado quando você estiver com o barco. Para isso, bas-ta apertar 33 vezes o botão B.

Tipo: RPG
Fabricante: Nintendo
Memória: 2 Mega
Fases: indefinidas
Jogadores: 1



A melhor formação é a seguinte: 2 FIGHTERS, 1 WHITE MAGE (Wh. MAGE) e 1 BLACK MAGE (Bl. MAGE). Assim, você tem dois guerreiros que dão estabilidade ao grupo e dois magos que cui-dam da reposição de energia e mágicas de envenenamento.



Você começa o jogo na vila de Coneria. Não se esqueça de comprar armas. Compre Rapier para os Fighters e Wooden para os mágicos.



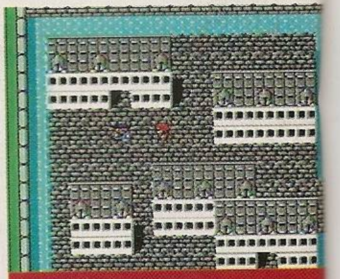
Para salvar o jogo, entre no INN. A garota irá fazer a seguinte pergunta: "Welcome... Stay, to save your data". Responda YES para gravar.



Para acessar o mapa, uma vassourinha lhe dá o seguinte enigma: "TCELESBHSUP" que, quando lido ao contrário se transforma em "PUSH B SELECT". Portanto, basta apertar B e Select ao mesmo tempo para ver o mapa em qualquer ponto do jogo.



Primeiro inimigo: Garland não oferece perigo, mesmo assim não fique marcando bobeira: coloque os dois guerreiros na frente e os magos atrás.



A segunda vila fica à direita atra-vessando a ponte. Sua missão será derrotar os piratas. É melhor estar pelo menos no Level 3, se-não você terá problemas.

tips

NESTA EDIÇÃO

FATAL FURY 2

CONTINUES

Primeiro, morra.
No game-over, aperte

↑, A, B E C. SOLTE

Faça quantas vezes quiser

Sedmar de Zagiacomo
São Paulo, SP.

THUNDER FORCE III

CARREGUE ARMAS

Dê Pause e a sequência:

↑ 10 VEZES, B, ↓ ↓, B 6 VEZES E START

Gilson Fernandes de Jesus
São Paulo, SP.

SOLDADO UNIVERSAL

ESCOLHA FASES

2ª	CHSGM
3ª	MKSNS
4ª	SGGBY
5ª	JLGPH
6ª	JDRSD
7ª	PKSND
8ª	CWBPM
9ª	SFTNP
10ª	CMVDG
11ª	BYTCM

Afonso A. Ribeiro Filho
Lençóis Paulistas, SP.

VIRTUA RACING — MEGA 32X

INVERTA PISTAS

Para curtir as pistas de trás para frente, é preciso ser o primeiro nas cinco pistas, em nível normal de dificuldade. Daí, volte para o menu e aperte o direcional para a esquerda quando estiver no Virtua Racing Box. Essa manha é mais fácil que andar para frente!

MORTAL KOMBAT II — MEGA DRIVE

FERGALITY DO RAYDEN



Na tela de opções dê:

DONE ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →

Você entrará no Test Mode

BEAVIS & BUTT HEAD

PASSWORD PARA O SHOW

APJDY 5FF + D TKREN

Essa é a password para chegar à sala. Vá para o quarto e ache os ingressos. Moleza!

SPIDER-MAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE

CONTINUE NO 3º SECRET ROOM

Com Venom, vá para o Fantastic 4 Lab. Encontre o quarto esgoto, da direita para a esquerda, e aplique uma voadora no lado esquerdo dele. Haverá então uma passagem. Espere 20 segundos após matar todos os inimigos, pegar as vidas e corações, que o continue aparece.

Leonardo Barbosa Forte, Fortaleza, CE.

SAMURAI SHODOWN — GAME GEAR

JOGUE COM AMAKUSA

Assim que o logo da Takara aparecer, pressione

→ TRÊS VEZES

Comece o jogo na opção one-player, e escolha o Amakusa. Banzai!

MORTAL KOMBAT II — SEGA CD

TELA DE OPÇÕES SECRETA

Na tela inicial, digite:

↓ ↑ ← ← A → ↓

Carlos Eduardo S. Antico
Paty dos Alferes, RJ.

CLAYFIGHTER 2 - JUDGMENT CLAY — SNES

NOVOS GOLPES

Para que os personagens fiquem tão nervosos a ponto de mudarem de nome e ganharem novos golpes, vá para a tela Options e faça o seguinte:

↑ A, A, R, R, Y e A

para jogar como Jack, a versão nervosa de Octo.



NBA JAM TOURNAMENTE EDITION

CÓDIGOS PARA JOGADORES SECRETOS

Depois de escolhido o tipo de jogo, a máquina pergunta se você quer colocar as suas iniciais. Responda Yes e você poderá escolher muitos jogadores secretos. Para jogar com o presidente dos EUA, Bill Clinton, por exemplo, você coloca a inicial C, segura start e aperta o botão A. Aí a inicial C entra na tela. Para colocar a segunda inicial, coloque na letra I e aperte qualquer botão sem segurar start. E a terceira: coloque no C e aperte start + botão B. Ou seja, você deve colocar o cursor nas iniciais de cada jogador e seguir o seguinte código: apertar qualquer botão sem segurar start (N) ou apertar o botão indicado + start (indicado pela letra correspondente ao botão).

JOGADOR	INICIAIS	CÓDIGO
PRES. CLINTON	CIC	ANB
FRANK THOMAS	SOX	BNA
LARRY BIRD	BRD	AYA
CAROL BLAZEKOWSKI	BLZ	YNY
BULL'S MASCOT	BNY	BNY
HORNET'S MASCOT	HGO	NYA
T-WOLVES' MASCOT	CRN	ABN
SUNS'S MASCOT	GOR	NBB
MILO STUBBINGTON	MPF	BNY
CHRIS KIRBY	CK	BNY
JASON FALCUS	JF	ANY
NEIL HILL	NDH	ABA
JAY MOON	JAY	NAB
SNAKE PALMER	GOF	AYB
MARK TURMELL	MJT	ANA
SAL DIVITA	SAL	AYN
TONY GOSKIE	TWG	BNA
JAMIE REVIT	RJR	NAY
SHAWN LIPTAK	SL	NBB
JOHN CARLTON	JMC	YYB

PILOT WINGS

PASSWORDS

MISSÃO 2	985206
MISSÃO 3	394391
MISSÃO 4	520771
MISSÃO 5	400718
MISSÃO 6	773224
MISSÃO 7	165411
MISSÃO 8	760357
HELICÓPTERO 1	108048
HELICÓPTERO 2	882943

Thiago dos Santos Garcia, Taubaté, SP.

FIFA SOCCER

GOL OLÍMPICO

Na tela Options, pressione

B, A, R, B, Y, L

Comece a jogar e cave um escanteio. Aperte L ou R, dependendo do lado em que você vai bater.

Thiago dos Santos Garcia, Taubaté, SP.

SUPER STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK

ESCOLHA FASES:

1ª	WDWDWB	8ª	LLJFBG	14ª	MCDGRJ
2ª	CSPTNP	9ª	WLJWDN	15ª	PGPNMG
3ª	NSRSCL	10ª	WBWHRW	16ª	NGMSJB
4ª	WFBJTB	11ª	NCCGSP	17ª	RLMSWJ
5ª	BHRDHL	12ª	GLTTDJ	18ª	MBRCGB
6ª	HMGPWJ	13ª	GJBHNF	19ª	SWPMSS
7ª	LDGLTJ				

Maria Luzineide, Fortaleza, CE.

SPARKSTER

INVENCIBILIDADE

Dê uma leve pausada, seguida de

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L, R, Y, X.

Sérgio Aguiar, Recife, PE.

CRAZY HARD LEVEL

Esse estágio é "mutcho" louco e difícil. No Options, com o controle 1, faça o seguinte:

← ← → → ↓ ↑ ↓ ↑, A, X

DEMON'S CREST

SEM INIMIGOS

RBNL, XHGB, VGBB, LYLD

12 CARROS

Enquanto o jogo está sendo carregado, você pode matar a saudades do velho Galaga. Agora a a boa notícia: conseguindo acertar todas as naves antes do CD acabar de ser carregado, você ganha mais oito carros, totalizando 12 carros. Ou seja, dá para jogar com todos os carros da competição.

















TOH SHIN DEN

GOLPES SECRETOS

EIJI: ↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← △ ○

KAYIN: → ↘ ↓ ← ↙ ← → ← X □

SOFIA: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ ○

MONDO: → ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓ △ ○

RUN-GO: ↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← → △ ○

FO FAI: X □ △ ○ ← → ← → △ ○

ELLIS: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ ○

DUKE: ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ↓ → ← △ ○

JOGANDO COM O CHEFE GAIA

Espere os Options aparecerem na tela e aperte

↓ ↘ → □

Se você fez a coisa corretamente, vai ouvir a palavra Fight. Quando entrar no jogo para escolher os personagens, deixe o indicador em cima do Eiji, mantenha o direcional para cima e aperte qualquer botão. E para detonar com o Gaia, veja este golpe secreto:

↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ + ○

SAMURAI SHODOWN II

NEO GEO

CÓDIGO DE SANGUE

Entre na tela Options, dê

EXIT, A, B, C E D SIMULTANEAMENTE

SAMURAI SHODOWN

GAME BOY

PERSONAGENS SECRETOS

Na apresentação de Haohmaru, aperte Select três vezes. Depois de ouvir um som, jogue na opção de um jogador, e logo você verá mais três carinhas. Aí vão os golpes dos novatos:

AMAKUSA

TAUNT - ESPADA E CHUTE JUNTOS

TELEPORT - ↓ ↘ → + ESPADA

DARK THUNDER - ESPADA E CHUTE JUNTOS, POR 4 SEG.

KUROKO

TELEPORT - ← → ↘ ↓ ↙ ← + ESPADA, CHUTE OU ESPADA E CHUTE JUNTOS

THROW - → + CHUTE

FLAG THROW - ← ↙ ↓ ↘ → + ESPADA

HIKYAKU

BOMB THROW - ↓ ↘ → + ESPADA

DEVIL HATE SWORD - ← ↙ ↓ + ESPADA

HAMMER CHARGE - ← → + CHUTE

SAMURAI SHODOWN — GAME GENIE

SNES

Comece com metade da energia:

0D94-7401

EARTHWORM JIM

MEGA

Comece com 500% de energia:

GO3W-JAF6

Desligue antes da fase de bungee-jumping.

DOOM — JAGUAR

ENCONTRE A BASE MILITAR!



Ela não está mais escondida, pois descobrimos o segredo: durante o jogo, em qualquer fase, dê Pause. Aperte 4, B e outro Pause. É "Doom" caramba!

KILLER INSTINCT (ULTRA 64) — ARCADE

GOLPES MAIS RÁPIDOS

Querem 70% de aumento na velocidade dos movimentos? Então, os dois jogadores, depois de escolherem seus lutadores, devem esperar pela apresentação. Depois, levar o direcional para a direita e apertar os três botões de soco. Fácil!

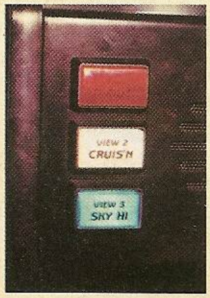
TELA SECRETA

Durante a tela de animação dos personagens escolhidos, faça o seguinte movimento:

↘ ↓ ↙, CHUTE MÉDIO.

Descubra o segredo.

CRUISIN' USA (ULTRA 64)



MAIS 3 CARROS

Durante a tela de seleção de carros, segure o botão da Visão 2. Automaticamente, irá aparecer outro jipe, um ônibus ou carro de polícia. Acelera!

YU-YU HAKUSHO — 3DO

GOLPES ESPECIAIS

YUSUKE: → ↓ ← →, A
KASUMA: C, ← → ← →, A
HIEI: → ↓ ← →, A
KURAMA: ← ↓ → ←, B
TIYU: → ↓ ← →, A
JIN: ↓ ← ↓ →, A
WAKAMARU: ← ↓ → ↓, A
BUI: C, ← → ← →, A
KARASU: → ↓ ← ↓, B
TOGURO ANI: → ↓ ← →, B
TOGURO 80%: ← ↓ → ↓, A
TOGURO 100%: → ↓ ← →, A
MINORU: ← ↓ → ↓, A
KANAME: → ↓ ← →, A
SHINOBU: → ↓ ← →, A

X-MEN - CHILDREN OF ATOM — ARCADE

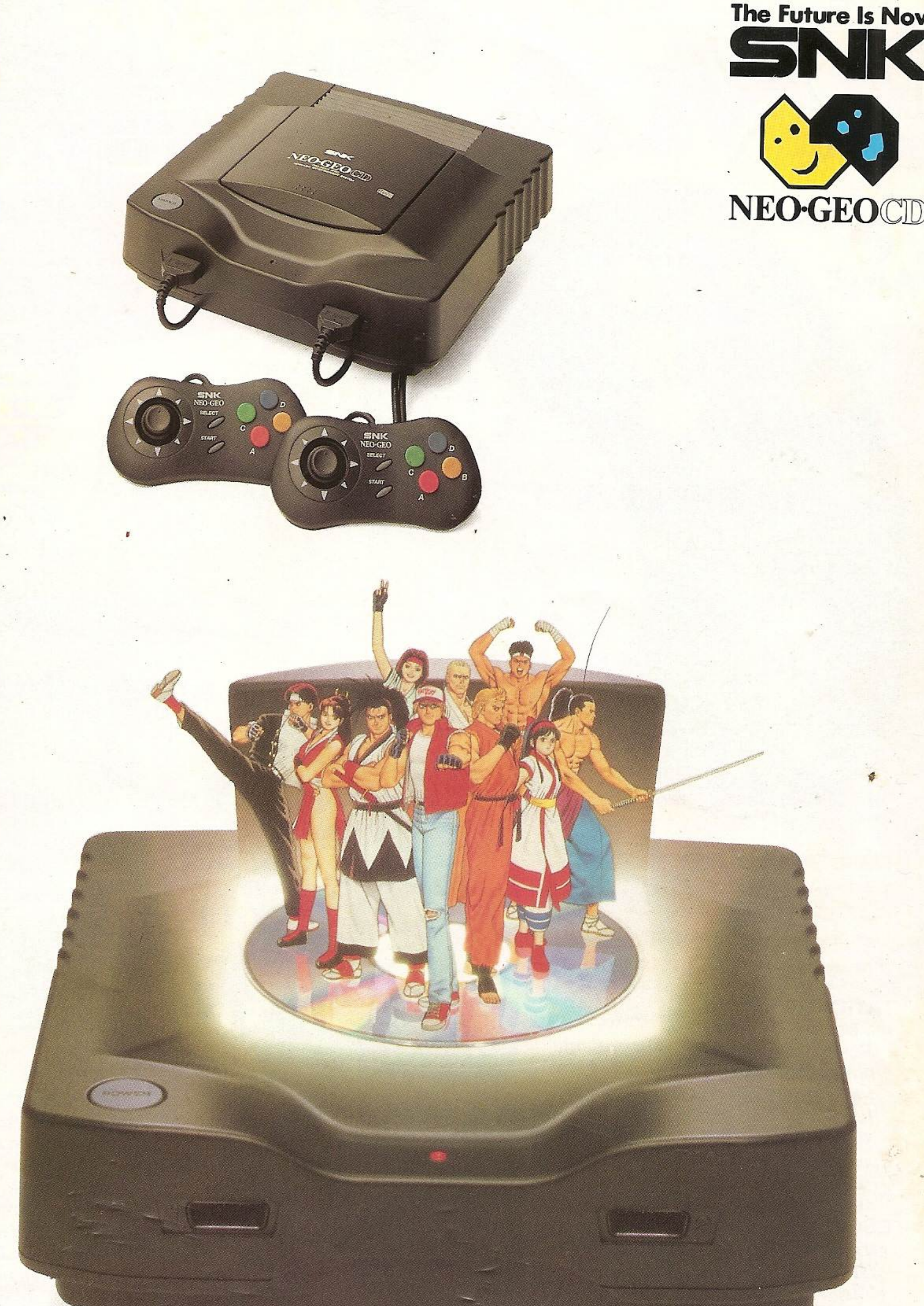
JOGANDO COM O AKUMA

Parece inacreditável, mas o lutador de Street Fighter resolveu dar o ar de sua graça no mundo dos mutantes. Para colocar o Akuma no time, faça o seguinte: na tela de escolha dos lutadores e com o controle 1, deixe o cursor por 1s na Spiral e depois faça a seqüência Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Ice Man, Colossus, Cyclops, Wolverine e Omega Red. Deixe por 1s no Silver Samurai e aperte os botões soco forte, chute forte e chute fraco simultâneamente. No controle 2, a sequência é a seguinte: Storm (por 1s), Cyclops, Colossus, Ice Man, Sentinela, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai e a Spiral (1s) mais soco forte, chute forte e chute fraco (simultâneamente).



NEO·GEO CD

The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD



ARME-SE PARA O KOMBAT



TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.